

N.º 17 - SEPTIEMBRE - 1993 - 275 PTAS.
LOS SUPER JUEGOS DEL MES
BUSCA LA PEGATINA DE LOS TINY TOON
TINY TOON Adventures
SUPER MARIO ALL STARS Y JURASSIC PARK LAS NUEVAS ESTRELLAS
ALIEN3 TERROR EN LA SUPER NINTENDO
LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA
EL DR. ROBOTNIK HA SECUESTRADO A MIX. RESCATALE Y GANA 25 MEGA CD Y 25 MEGA DRIVE
8 420565 037006 00017



¡Calienta en la parrilla! Arranca con el juego oficial del Campeonato Mundial de Fórmula 1.
Compite en todos los circuitos del calendario mundial, elige tu equipo, y métete en el casco de un auténtico piloto.
Pero ten en cuenta que... ¡SEGA ES EL EQUIPO WILLIAMS! No nos defraudes.

GUNSTAR HERO

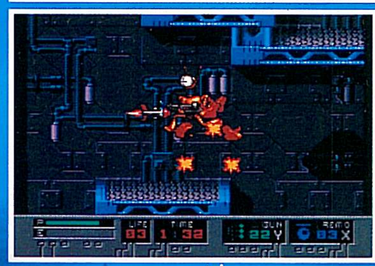




Un macro juego desarrollado por un equipo de programación especialista en máquinas de ARCADE. Gráficos impresionantes con unos finales de fase que te harán temblar. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Los enemigos se multiplican. ¡Busca un aliado!

B.O.B.





Asóciate con un tipo genial, B.O.B. Un fenómeno de la robótica para irte de juerga. Quedará contigo, irá a buscarte en su descapotable, tendréis que salvar el pellejo a lo largo de tres mundos hostiles. Para ello contaréis con armas de todo tipo y un realismo en movimientos equiparable a su música. B.O.B., un juego de plataformas con detalles geniales.

COMIENZA EL CURSO CON

HAUNTING



¡No dejes que se apaguen las luces! El terror está muy cerca... ¡Muy cerca! Eres tú mismo. Eres "sólo" un fantasma con poderes sobrenaturales y tienes que expulsar de tu antigua mansión a una familia de lo más estúpida que no sabe lo que les espera... ¡16 MEGAS DE ACCION! No hay más que decir.

MiG-29 FIGHTER PILOT





El terror de los yankees surca los cielos. ¡Pilota un Mig-29! El Aguila de combate de la aviación soviética se pone en tus manos con el simulador de cazas más perfecto que existe. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!! ¡Despega en MEGA DRIVE!

RANGER X





Eres RANGER X el guerrillero más perfeccionado que existe. Traje de combate de última generación, cañón de repetición de efecto debastador, lanzallamas láser, águilas cyborg, rayo smart, proyectiles incendiarios. Entrarás en combate con 128 colores en pantalla, donde no existe la suerte. El valor... ¡TU MEJOR ARMA!

Unitros

CHUCK ROCK II
SON OF CHUCK

¡De tal palo tal astilla! Menudo niño le salió a Chuck Rock. Un canijo que también rompe con todo, sus artimañas prehistóricas revelan que hace tiempo que vendió sus pañales.
Increíbles gráficos, un sonido de lujo, e infinidad de fases con un colorido inigualable.
Leña en tu MEGA DRIVE, MASTER SISTEM ...y GAME GEAR.

ULTIMATE SOCCER

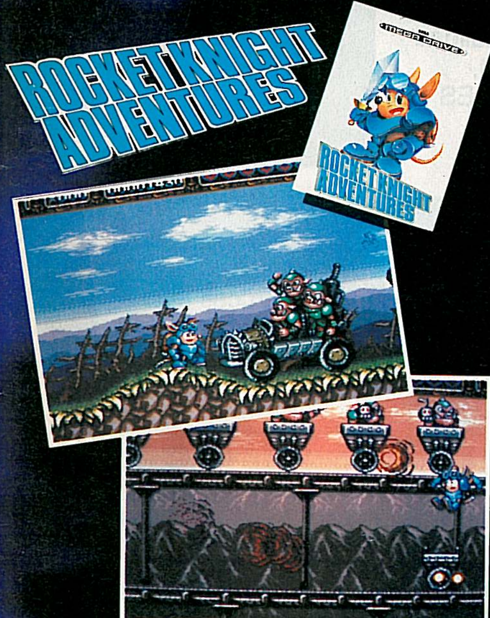
Salta hacia el triunfo con un juego de fútbol de hasta 8 jugadores simultáneos. Realismo absoluto con múltiples opciones: partidos amistosos, copa del mundo, copa ultimate, campeonato de eliminación directa, penalties... gráficos, scroll... ¡Movimientos definitivos! ¡Cálzate las botas!

DAVIS CUP World Tour

El Campeonato de Tenis más prestigioso que existe. Partidos de exhibición y competición del GRAND SLAM en el terreno que elijas: hierba, pista rápida, tierra batida... indoor.
Podéis jugar dos y estar al tanto del ranking mundial. Video replay para verlo a cámara lenta... ¡y voces digitalizadas!

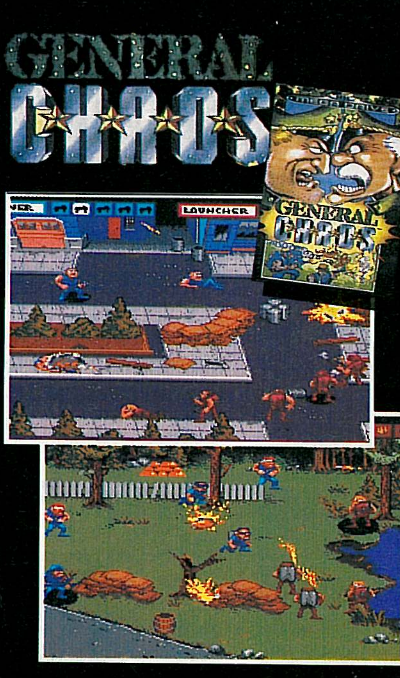
SOBRESALIENTES

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Llega un nuevo héroe a tu consola. Sparkster tendrá que desplegar toda su magia utilizando sus superpoderes para rescatar a la guapetona princesa Sherry de un secuestro maléfico.
Para conseguirlo, utilizarás un jet de propulsión ultrasonica, y con tu super espada cortarás de un tajo las asquerosas intenciones del emperador Devligus Devotindus.

GENERAL CHAOS



Los estados militares de MORONICA y VICERIA estan en guerra. Sus respectivos comandantes GENERAL CHAOS y GENERAL HAVOC se odian a muerte.
Selecciona entre 50 campos de batalla, tu escuadra, las armas más efectivas... y un médico de combate para tus soldados. De 1 a 4 jugadores. ¡Suerte!



LA LEY DEL MAS FUERTE



Septiembre 1993. Núm. 17

Es una publicación del

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactores Jefe: **David Amo y Marcos García**
Redacción: **Mario de Luis y Juan José Martín**
Colaboradores: **Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Carlos F. Mateos, Colman López, Laura Ordóñez, Bruno Sol, José Luis Sanz y Vicente González** (fotografía)
Edición: **José Luis Álvarez y Juan José Esteban**
Maquetación: **Tomás J. Pérez** (jefe), **Belén Díez España y Santiago Lorenzo**
Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa Laguna y Lorena Martínez
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

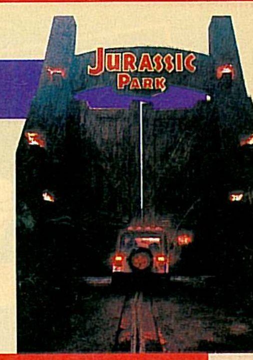
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

SUMARIO

SUPER PREVIEWS 8



En este número te adelantamos las dos novedades más increíbles del mes: SUPER MARIO ALL STARS, con llaves inglesas incluídas, y JURASSIC PARK, que aprovecha el tirón de la película de Steven Spielberg.

ESPECIAL LUCHA 16

Con este suplemento especial queremos rendir un homenaje a juegos de lucha tan importantes como el MORTAL KOMBAT, la saga STREET FIGHTER y otros muchos que han creado escuela. Disfruta a tope con los mejores golpes y puñetazos creados para consola.

CONSOLAS 44

ROCKET KNIGTH, uno de los lanzamientos más esperados del año, ocupa un lugar de privilegio en estas páginas junto a cartuchos de indiscutible calidad como ALIEN 3, SHINOBI 3, ADDAMS FAMILY 2 o JAMES POND 2: CODENAME ROBOCOD.



SUPER TRUCOS 96

En esta sección te seguimos ofreciendo los trucos más alucinantes para que logres sacar el mayor rendimiento a tus mejores cartuchos. Tu consola te lo agradecerá y te evitarás muchos sufrimientos.

MEGA CD 100



En esta nueva sección te informaremos sobre los principales juegos creados para este soporte. De momento, como anticipo, te presentamos BATMAN RETURNS y FINAL FIGHT CD.

Nº 17 - SEPTIEMBRE- 1993 - 275 ptas

TU ME CUENTAS 110

Las cartas recibidas demuestran que vuestra imaginación no tiene límites. Los dibujos y los consejos que publicamos son sólo una pequeña muestra. En esta sección estamos abiertos a toda sugerencia o actividad creativa que deje constancia de vuestro magnífico talento.

HITS 114



La lista de éxitos comienza a estar poblada de magníficos lanzamientos que han escalado posiciones en busca de los lugares de privilegio. Sólo los más importantes han alcanzado este dificilísimo objetivo En nuestro top aparecen con letras de oro los cartuchos más vendidos durante este verano.

ORDENADORES 116





Los usuarios de PC tienen aquí su hueco para conocer las novedades más destacadas aparecidas en el mercado de los ordenadores personales. En esta sección te presentamos juegos tan interesantes como: PINBALL DREAMS y SYNDICATE, entre otros.

MIX MENSAJES 120

¿Te has cansado ya de tu vieja consola y deseas cambiarla por otra o prefieres canjear alguno de esos juegos que ya conoces de memoria y buscas algún comprador? Estas son tu páginas. Los amigos consoleros esperan oportunidades.

CONCURSO 124

Nuestro querido amigo Mix se ha metido en un buen lío. El doctor Robotnik, un malvado científico, ha decidido secuestrarlo. Super Joy ha ofrecido una jugosa recompensa de 25 Mega CD con sus respectivas consolas Mega Drive a aquellos avispados lectores que consigan liberar a Mix de su forzoso cautiverio.

EDITORIAL

HOLA Y ADIOS

El adiós a las vacaciones resulta siempre triste. Tras disfrutar de horas y horas de diversión, playa, piscina, montaña y, ¡cómo no!, de vuestro vicio consolero, llega la hora de la vuelta a clase. Por fortuna el regreso de las vacaciones tiene también aspectos positivos. Las compañías de software, con más energía que nunca, continúan renovando su producción de videojuegos. Sega, yendo a por todas, ha dado la salida al Mega CD y a sus megajuegos, que prometen ser lo más.

Por fin hay que decir hola al Mortal Monday, como se ha denominado la fecha elegida para el lanzamiento de Mortal Kombat, ni más ni menos que el día 13 de este mes. Y hablando de juegos de peleas llegamos al plato fuerte de este número: el reportaje de juegos de lucha. Por fin un minucioso artículo donde se dan cita todos y cada uno de los hits belicosos que han hecho historia.

Jurassic Park es la opción tranquila dentro de los lanzamientos del mes. Apoyado por el estreno de la película de Spielberg, los dinosaurios se reducirán de tamaño para mostrarse en nuestra consola con algún milenio de retraso sobre su época.

Y es que SUPER JUEGOS ha vuelto renovada de las vacaciones y con ganas de sorprender. Sorpendente es el concurso basado en el cómic en el que nuestro amigo Mix es secuestrado. El premio por su pellejo son 25 Mega CD de Sega con sus respectivas Mega Drive. Para llegar al final habrá que esperar dos números más, ya que las pistas están divididas en tres entregas del cómic. El planteamiento es cien por cien original: un cómic, tres historias diferentes, ocho páginas de acción y un premio de escándalo. Y ahora, ¡a seguir disfrutando!

Super Joy

BITAM

Ahora ya tienes la energía más inteligente, ya tienes Super PC.

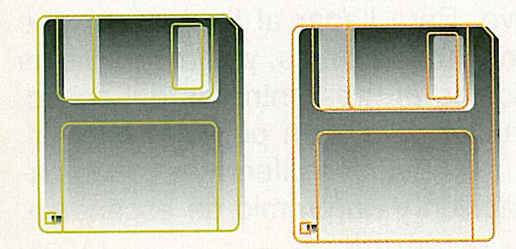
Tu revista.

El aporte bitamínico más completo para tus chips con aplicaciones de programas, novedades en software, reportajes y los mejores consejos para tus juegos.

Haz que tu ordenador rebose fuerza y rinda como un atleta. Dale Bits a tus Chips. Dale Super PC.

La Bitamina.

2 DISKETTES CON PROGRAMAS COMPLETOS EN CADA NUMERO



ESTE MES:

- DISKETTE 1: ¡OH, NO, "LA SELE"!. ADELÁNTATE A LA SELECTIVIDAD CON ESTE DIVERTIDO JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS.
- DISKETTE 2: QUATTRO PRO. UNA POTENTE HERRAMIENTA PARA LLEVAR DESDE LA CONTABILIDAD DEL HOGAR HASTA CUALQUIER NEGOCIO POR COMPLICADO QUE SEA.

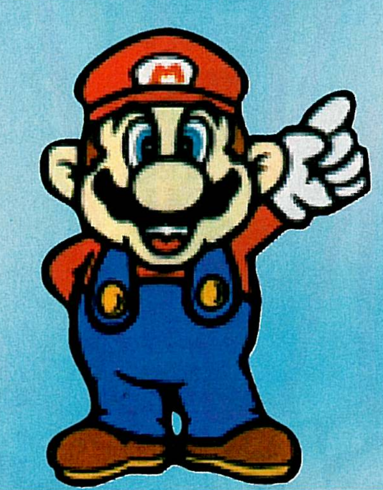


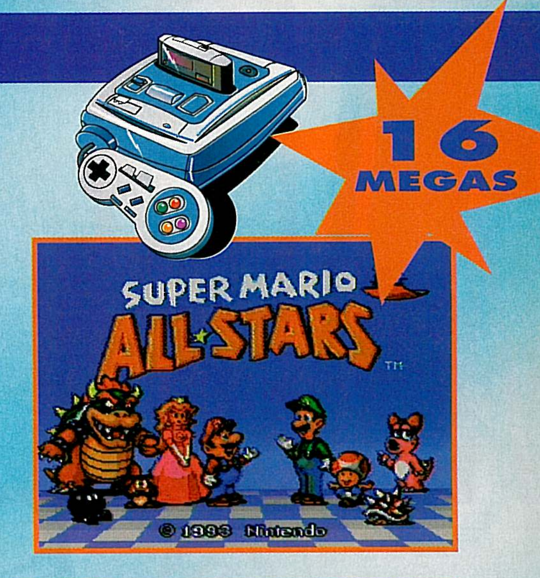
MINA
NUMERO 4
PARA TU PC
SONIDO
IMAGEN Y
ANIMACION
EN TU
ORDENADOR
super PC
Nº 4 - SEPTIEMBRE - 1993.
REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES
750. PTAS
COMO SACARLE PARTIDO AL MS/DOS
JUEGOS: MANIAC MANSION 2
ASI ES UN ORDENADOR POR DENTRO
TEST DE SELECTIVIDAD
QUATTRO PRO 2.0
2 DISKETTES DE REGALO
MULTIMEDIA
EL FUTURO ES INTERACTIVO



Super Mario

NINTENDO **(JAPON)**

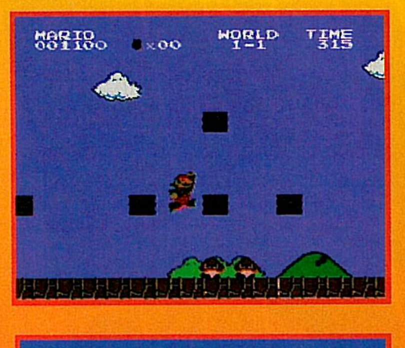


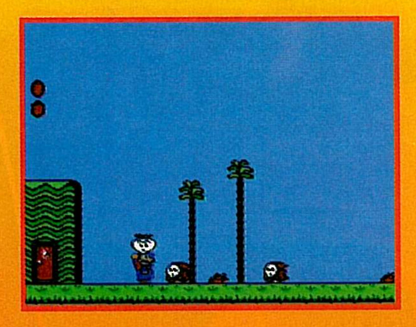


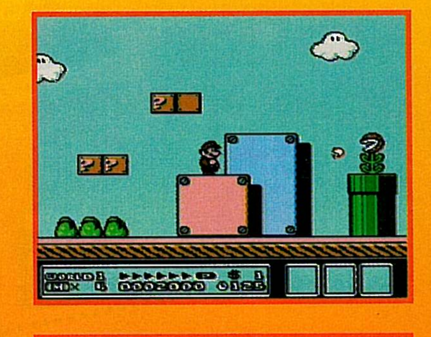
Hace poco tiempo os contamos algo acerca de la nueva súper producción de **Nintendo** para esta temporada, un sabroso cartucho de 16 Megas para ***Super Nintendo*** con las primeras cuatro aventuras de Mario que tanto éxito y gloria supusieron para la compañía y para la pequeña gran consola ***NES.***
El mundo entero empezó a soñar con este cartucho, una auténtica recopilación de mitos jugables, mejorados y elevados a la máxima expresión gracias a las poderosas cualidades técnicas de la consola **Nintendo** 16 bits.
El juego se lanzó en Japón bajo el nombre de SUPER MARIO COLLECTION, mientras que en Estados Unidos y Europa se llamará **SUPER MARIO ALL STARS.**
Nintendo ha cuidado este nuevo producto con el cariño y detalle habitual de todas sus producciones, manteniendo el espíritu del juego



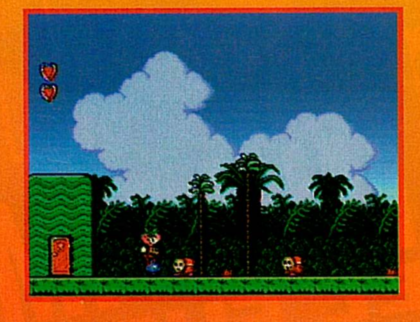
BUSCA LAS DIFERENCIAS





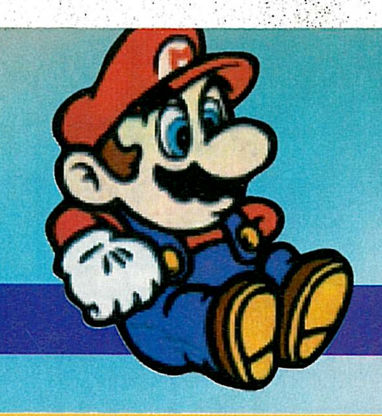








All Stars









SUPER MARIO BROS.

La primera aventura de Mario fue creada en 1985 causando una avalancha de ventas en todo el mundo. Las bases del juego eran muy simples, pura plataforma y cientos de enemigos, pero tan bien realizados que se convirtió en el cartucho favorito de millones de personas. Esta nueva versión mantiene todo el mapeado y trucos del original, pero con un entorno gráfico muy mejorado, cuatro planos de scroll y un colorido preciosista que hará las delicias de todos los incondicionales de Mario.
La música y el sonido FX también son ***Super Nintendo,*** elevando las melodías originales al máximo esplendor.







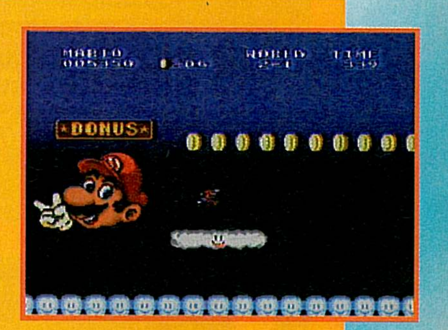






SUPER MARIO BROS. 2 THE LOST LEVELS

La segunda aventura de Mario sólo vió la luz en Japón por su formato, disquete de 2,8 pulgadas. Lanzado en 1986, **Nintendo** lo utilizó para facilitar las ventas de este periférico y por la memoria que ocupaba, imposible en aquellos momentos para un cartucho. Mantiene los esquemas de la primera parte, aumentando el número de secretos, la dificultad y el mapeado; además, podemos elegir a Luigi para jugar. Uno de los detalles sorpresa es la aparición de unas setas azules al golpear ciertos bloques que restarán poderes a Mario, e incluso pueden acabar con él.
Este es el verdadero SUPER MARIO BROS. 2 y, debido a su inexistencia fuera de Japón, es uno de los más preciados dentro de la colección.







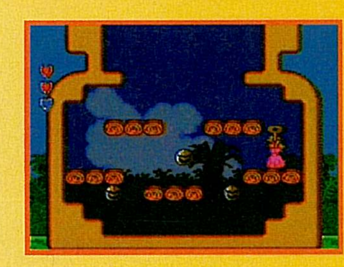
NINTENDO (JAPON)

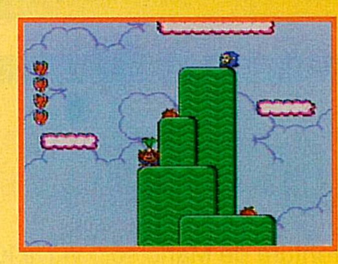
original, pero con las ventajas inherentes de poseer una paleta de 32.768 colores, ocho canales de sonido digital y cuatro potentes procesadores.
Nada más introducir el cartucho y encender la consola observaremos una agradable reunión de todos los personajes de Mario charlando animadamente. Tras pulsar START y deleitar nuestros ojos con una espectacular rutina gráfica, accederemos al atractivo menú para elegir juego: Super Mario Bros., Super Mario Bros. (Lost Levels), Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros. 3.
Cada uno de los juegos nos permitirá almacenar en la pila del cartucho hasta cuatro partidas diferentes. Las cuatro aventuras han sido perfectamente recreadas manteniendo todo el mapeado, trucos y jugabilidad de los juegos originales de ***NES,*** pero ahora con un excelente colorido, llamativos degradados en el cielo, personajes y enemigos perfectamente definidos, varios planos de scroll y todas las melodías que tantas y tantas veces han deleitado nuestro pabellón auditivo.
Y de momento no os contamos más, porque pronto disfrutaremos con el cartucho de **Nintendo** más atractivo y esperado del año; un gran homenaje al personaje del videojuego más querido y popular de todos los tiempos.
¡Enhorabuena Mario!

SUPER MARIO U.S.A.

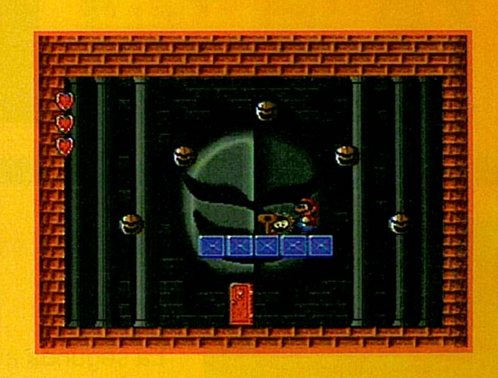




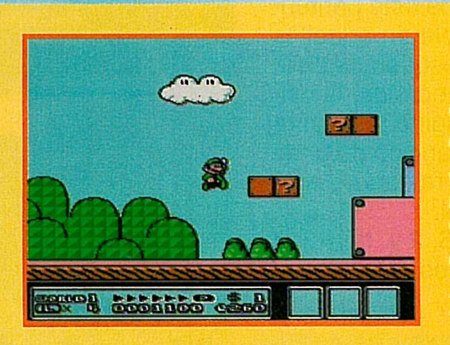




En Japón este juego recibió el nombre de DOKI DOKI PANIC, desarrollándose en un ambiente árabe y con una original plantilla de personajes. Debido a la gran calidad del programa, **Nintendo** Japón sustituyó a los cuatro protagonistas principales por Mario, Luigi, la princesa y Toad. En 1988 se puso a la venta en Estados Unidos y Europa bajo el nombre de SUPER MARIO BROS. 2. El año pasado visitó los escaparates nipones como SUPER MARIO U.S.A. produciendo el clásico aluvión de ventas.
Al igual que en el original, la versión 16 bits permite elegir a los cuatro personajes, cada uno con cualidades diferentes a la hora de saltar y correr. La nueva calidad audiovisual de SUPER MARIO U.S.A. es impresionante; comparad si no lo creéis.



EL VERDADERO LUIGI



Como habréis observado en todos los cartuchos de ***NES,*** nuestro amigo Luigi adoptaba la misma apariencia física que su hermano Mario, sólo un mono de color verde les diferenciaba. **Nintendo** ha tenido esto en cuenta y, en **SUPER MARIO ALL STARS,** Luigi ha crecido y ofrece su verdadero y larguirucho aspecto.





A la Tierra Del Sol Caliente

Llega

Nintendo®

España

¿Quién ha logrado vender más de 50 millones de GAMEBOY en todo el mundo?
¿Quién tuvo que lanzar su super consola SUPER NINTENDO en sábado por petición del propio gobierno japonés para que los niños no faltaran a clase?
¿Quién ha vendido más de 1000 millones de cartuchos de juegos en todo el mundo con los más sonados éxitos de todos los tiempos?
Ahora en España, GAMEBOY y SUPER NINTENDO directamente desde Japón de la mano de NINTENDO, la Primera Potencia Mundial de Videojuegos.

NINTENDO ESPAÑA S.A. Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid



Super Mario All Stars

NINTENDO **(JAPON)**

SUPER MARIO BROS. 3

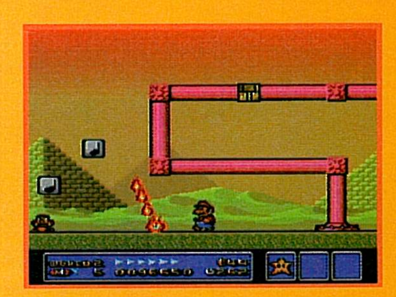






Sin lugar a dudas esta tercera parte es la mayor, más difícil y divertida aventura de Mario, superando en algunos aspectos al mismísimo SUPER MARIO WORLD. El cartucho incluía chips específicos para mejorar la calidad gráfica y sonora del juego. El gran error de la versión ***NES*** fue no incluir una pila para salvar nuestra partida, pero no os preocupéis, porque esto no sucederá en **SUPER MARIO ALL STARS.** Los ocho grandes mapas, la atractiva cantidad de disfraces para Mario, la opción de dos jugadores y los divertidos subjuegos convirtieron este capítulo en el cartucho más vendido y popular de la historia de las consolas, manteniéndose hoy día en los puestos más altos de ventas en medio mundo.

La versión ***Super Nintendo*** posee múltiples planos de scroll, la perfecta recreación gráfica del original, una gran adaptación de las melodías y, por supuesto, la gran jugabilidad que permitió a este juego alcanzar la categoría de obra maestra. SUPER MARIO BROS. 3 fué creado en 1989 y puesto a la venta fuera de Japón un año más tarde.







SALVANDO PARTIDAS

Cuando se programó **SUPER MARIO ALL STARS** los muchachos de **Nintendo** no olvidaron un solo detalle. Por eso incluyeron un pila capaz de almacenar hasta cuatro partidas diferentes de cada juego. Gracias a este recurso, jugar con SUPER MARIO BROS. 3 no volverá a ser lo mismo.



BATTLE GAME, EL JUEGO MAS DIVERTIDO DEL MUNDO

La opción Battle de SUPER MARIO BROS. 3 está reservada para dos jugadores y es una recreación del primer juego protagonizado por Mario. ¿Cuál de los dos, Luigi o Mario, resistirá más veces el ataque de las tortugas y las gamberradas de su propio hermano?





EL JUEGO DE LOS CODIGOS DE BARRAS

BARCODE BATTLER

Libera el poder



"No te resistas al desafío de BARCODE BATTLER II"



TOMY®

JURASSIC

SEGA (USA)



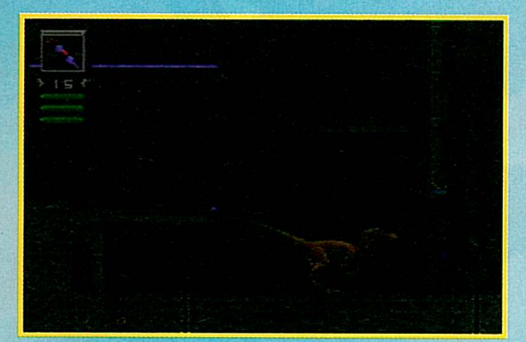
Tras la película de Steven Spielberg se ha iniciado una fiebre mundial por los dinosaurios. Estos legendarios animales han invadido camisetas, gorras, el mundo de los juguetes, el de las hamburguesas y, por supuesto, el de los videojuegos. El origen de la película es el libro de Michael Crichton y su posterior adaptación como guión cinematográfico. Con esta base, un presupuesto de 7.700 millones de pesetas y la dirección de Spielberg, la película está arrasando en las taquillas de todos los países.

El guión toma como punto de partida la posibilidad de que un mosquito, tras picar a un dinosaurio, se posara en un árbol y quedara recubierto de resina. Al secarse la resina se transformó en ámbar, provocando la fosilización del mosquito. Hasta aquí llega la parte científica del argumento, a la que se une la imaginación del autor, que añade la posibilidad de clonar, mediante ingeniería genética y a través del ADN del mosquito fosilizado, dinosaurios como los que habitaron la tierra hace más de 130 millones de años. Entonces un excéntrico millonario se propone crear en Costa Rica un parque de atracciones en el que los protagonistas sean estos animales. Lo que no estaba previsto es que los ordenadores del parque perdieran el control, provocando una de las aventuras a las que el cineasta norteamericano nos tiene acostumbrados.

DEL CINE A LAS CONSOLAS

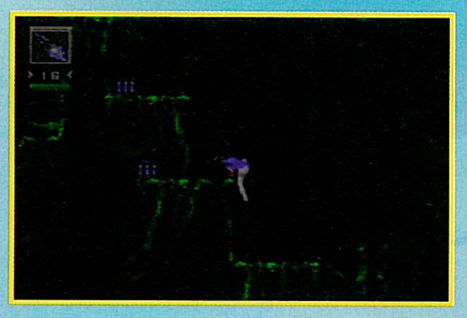
Basándose en el libro, los programadores están trabajando con el fin de lograr un arcade capaz de hacer frente a las enormes expectativas que está levantando la película. **JURASSIC PARK** aparecerá para ***PC*** y para todas las consolas de **Sega** y **Nintendo,** teniendo como denominador común el film, aunque cada versión contará con diferente perspectiva

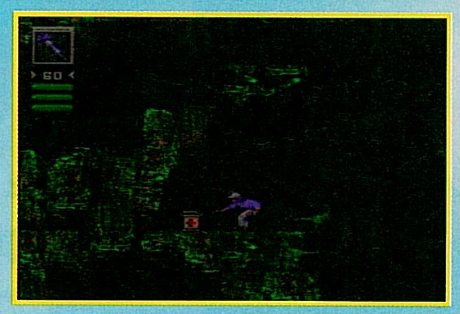
PARK



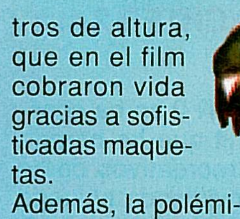








gráfica. El cartucho de la mayor de las consolas de **Sega** presenta, a diferencia del programa de ordenador, un scroll vertical, una vista lateral de la acción y una importante dosis de plataformas. El protagonista tiene a su disposición variedad de armas y la posibilidad de recoger la munición repartida por los diversos lugares de parque. La animación del protagonista se ha realizado al estilo de juegos como PRINCE OF PERSIA o FLASHBACK, aunque son bastante más lentos los del cartucho que nos ocupa. Sin duda, el gran aliciente se encuentra en los gigantescos dinosaurios y otros animales prehistóricos que simulan al Velocirraptor o al temible Tiranosaurio Rex, de más de ocho metros de altura, que en el film cobraron vida gracias a sofisticadas maquetas.



Además, la polémica a salpicado la película, ya que se especula con la posibilidad de que, en un futuro no muy lejano, sea posible revivir a estos legendarios seres y convertir a Crichton en otro visionario como Julio Verne. Las perspectivas respecto a este nuevo juego no pueden ser más halagüeñas, aunque para ver el resultado final al completo todavía será necesario esperar una temporada. Lo mismo ocurre con el estreno de la pelícu-















LAS DOCE CARAS DEL COMBATE

Desde los primeros juegos de lucha que se pudieron ver a finales de los ochenta, la evolución del género ha sido constante. Hasta finales de la década el crecimiento fue lento, pero STREET FIGHTER 2 supuso el comienzo de su auge.

STREET FIGHTER 2 se ha constituido en un hit que ha barrido tanto en salones recreativos como en los hogares convirtiendo el juego de lucha en un fenómeno social. Pronto, docenas de compañías emprendieron la dura labor de crear sus propios juegos de lucha y todos ellos siguiendo las pautas del rey SF 2. Concentrad vuestros sentidos al máximo porque estamos punto de realizar un gran viaje, desde el origen y creación del primer STREET FIGHTER hasta nuestros días, analizando los juegos de lucha que han aparecido para nuestras consolas. El combate empieza ya. ¡Fight!.

Aunque los verdaderos orígenes se remontan a un poquito antes de esta fecha (recordad las primeras recreativas de karate como CHAMP, YIE ARE KUNG FU 1 Y 2 o THE WAY OF THE EXPLODING FIST para ordenador), el verdadero nacimiento del juego de lucha llegó con STREET FIGHTER, la máquina de **Capcom** que nunca supuso un gran éxito en salones recreativos y que sólo fue valorada con el paso de los años.

Todo comenzó en 1986

La primera parte del gran mito no poseía las magnificencias audiovisuales del SF 2 pero introdujo en escena a los sensacionales Ryu y Ken, con un aspecto infantil, casi cómico. Como escollo final nos encontrábamos al mismísimo Sagat, más feo que nunca.

La acción transcurría en cinco países, con dos enemigos en cada uno de ellos. Los nombres de los contrincantes eran totalmente exóticos y



Consolas: Super Nintendo, PC Engine y Mega Drive
Compañía: Capcom
Año de creación: 1990
Megas: 16 y 20 (SNES) 20 (PC Engine) y 24 (MD)
Número de luchadores: 8 y 12
Adversarios: 11
Escenarios: 12
Rondas de bonus: 2 y 3

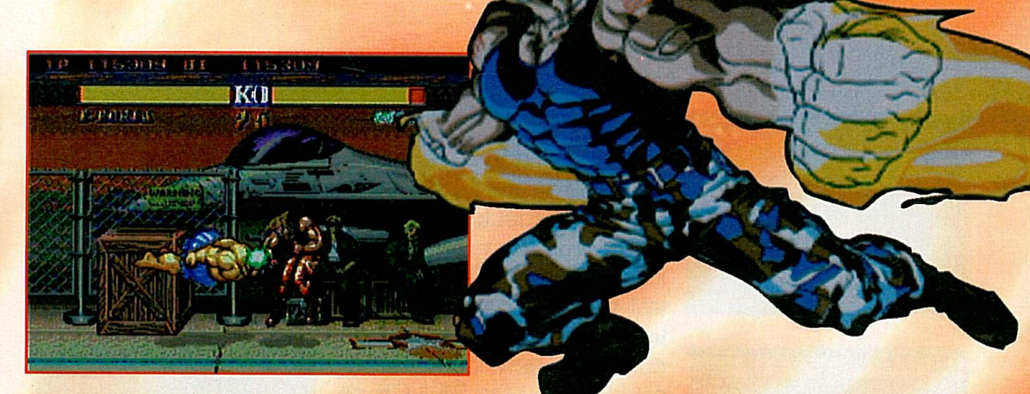


DE LUCHA

Cronología Street Fighter

Agosto 1986: Street Fighter
Septiembre 1987: Street Fighter PC Engine CD Rom
Septiembre 1990: Street Fighter 2010 NES 2 Megas
Marzo 1991: Street Fighter 2
Abril 1992: Street Fighter 2 CE
Junio 1992: Street Fighter 2 Super Nintendo 16 Megas
Diciembre 1992: Street Fighter 2 Turbo CE
Junio 1993: Street Fighter 2 CE PC Engine 20 Megas
Julio 1993: Street Fighter 2 Turbo CE Super Nintendo 20 Megas
Septiembre 1993: Street Fighter 2 Special Championship Edition Mega Drive 24 Megas

aquí los tenéis por orden de aparición, Retsu, Geki, Joe, Mike, Birdie, Eagle, Lee, Gen, Adon y Sagat.
NEC con su arrasadora consola ***PC Engine*** y su recién estrenado lector de CD adquirió los derechos para convertir el clásico de **Capcom** bajo el nombre de FIGHTING STREET. Las críticas fueron poco amables, dándole el mismo trato que a la propia máquina recreativa. Esta versión cuenta con un parecido más que impresionante con la máquina recreativa, excelente colorido, trepidante banda sonora y una jugabilidad dig-



Argumento SF 2

Los ocho luchadores más poderosos del mundo están dispuestos a demostrar cuál de ellos es el más fuerte, hábil, rápido y merecedor del preciado título de Street Fighter of the World. Antes de conseguirlo, y tras haber derrotado a los otros siete participantes, el vencedor se medirá con los Grand Masters, Balrog, Vega, Sagat y Bison, cuatro expertos en destrozar luchadores.



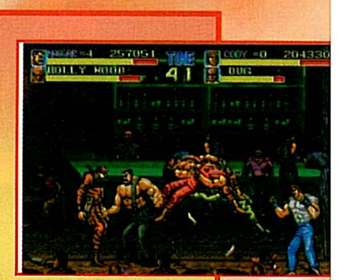


na de mención
FIGHTING STREET está considerado hoy día como un auténtico incunable convirtiéndose en objeto de deseo para los afortunados poseedores de ***PC Engine***, ***CD ROM*** o ***Turbo Duo***.
Los años pasaron (tres para ser exactos) y **Capcom** seguía traumatizada con la continuidad de su criticado STREET FIGHTER. La compañía japonesa probó suerte con el popular género de los Beat´em up (juegos de golpes), creando un arcade de lucha llamado STREET FIGHTER ´89. Un par de semanas antes de



Cronología Final Fight

Junio 1989: Final Fight
Noviembre 1991: Final Fight Super Nintendo 8 Megas
Marzo 1992: Final Fight Guy Super Nintendo 8 Megas
Julio 1992: Final Fight Sharp X68000
Abril 1993: Final Fight CD Mega CD
Junio 1993: Final Fight 2 Super Nintendo 10 Megas
Agosto 1993: Mighty Final Fight NES 2 Megas











Versión PC Engine




Es la versión más sobresaliente de todas, igualando el aspecto gráfico de la recreativa y un sonido FX de fábula. Con el control pad de dos botones es ligeramente incómodo de controlar, pero con el Avenue Pad 6, este SF2 CE se convierte en el más impresionante de todos. El único aspecto mejorable es la banda sonora, más simple que en las otras versiones.





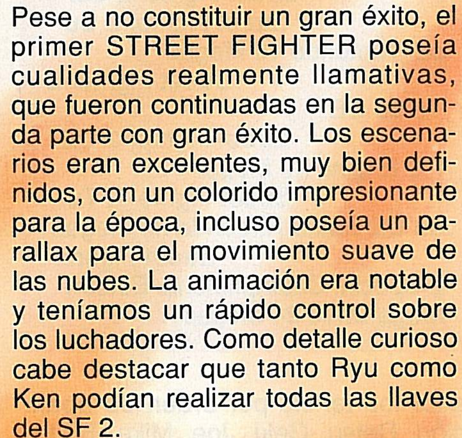
PC ENGINE

Gráficos: 95
Música/FX: 85
Movimientos: 94
Control/Jugabilidad: 95
Factor espectáculo: 92
Total: 96

salir a la calle el nombre cambió por completo adaptando el familiar título de FINAL FIGHT. El éxito de esta máquina le convirtió en el rey de los Beat´em up compartiendo honores con DOUBLE DRAGON. Parecía como si **Capcom** estuviera reservando el nombre de STREET FIGHTER para futuros proyectos. Y así fue.

La evolución del clásico

Pese a no constituir un gran éxito, el primer STREET FIGHTER poseía cualidades realmente llamativas, que fueron continuadas en la segunda parte con gran éxito. Los escenarios eran excelentes, muy bien definidos, con un colorido impresionante para la época, incluso poseía un parallax para el movimiento suave de las nubes. La animación era notable y teníamos un rápido control sobre los luchadores. Como detalle curioso cabe destacar que tanto Ryu como Ken podían realizar todas las llaves del SF 2.
Si el primer STREET FIGHTER fue



Versión Super Nintendo




Impresionante trabajo de Capcom que logró acercar las excelencias de las recreativas a los hogares. Las posibilidades de la consola permitieron igualar el colorido y los gráficos de la recreativa, así como mejorar las melodías e incluir todas las digitalizaciones del original. Es la mejor en su categoría.

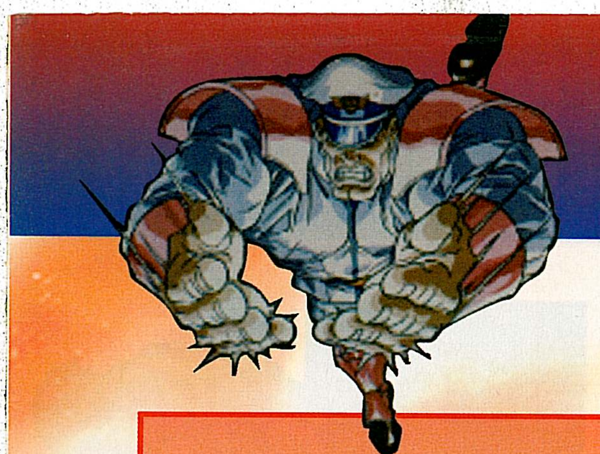


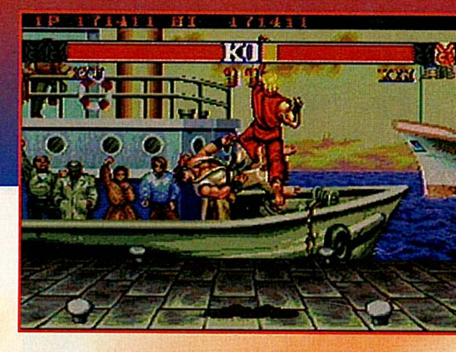



SUPER NINTENDO

Gráficos: 94
Música/FX: 89
Movimientos: 93
Control/Jugabilidad: 95
Factor espectáculo: 92
Total: 96







El lado oscuro

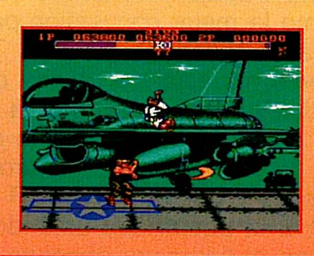
A los barrios oscuros y ocultos de Hong Kong y Taiwan también llegó la fiebre del STREET FIGHTER 2. Pronto, docenas de clones del STREET FIGHTER 2 de ***SNES*** retocadas y cartuchos de ***NES*** invadieron el terreno de lo prohibido. Aquí podéis observar en primicia, algunas pantallas del SUPER FIGHTER 3, un STREET FIGHTER 2 CE para Nintendo 8 bits. La verdad es que el jueguecito no está nada mal, pero recordad, la pirateria es delito.















Ver F Turb

Este nuevo capítulo de la saga cuenta con todas las novedades de la recreativa, gran velocidad, nuevos movimientos especiales de cada luchador, elección de todos los personajes, un tratamiento gráfico más espéctacular y mayor facilidad para realizar llaves especiales. Se puede considerar como la versión más completa y deseada de la saga Street Fighter.









SUPER NINTENDO

Gráficos: 94
Música/FX: 90
Movimientos: 93
Control/Jugabilidad: 95
Factor espectáculo: 93
Total: 96

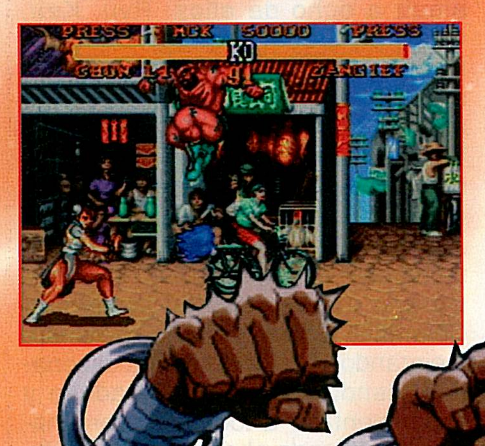


duramente criticado, las versiones para ordenador de 16 bits se encargaron de sepultarlo un poquito más. Pero llegó marzo de 1991 y el mundo sufrió la gran sacudida con la llegada del STREET FIGHTER 2. Millones de jugadores enganchados a la máquina recreativa memorizando todos los movimientos de cada luchador fueron las consecuencias.
El número de personajes en SF 2 había aumentado a 12, pudiendo elegir a ocho de ellos: Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Blanka, Dhalsim, Honda y Zangief. Los últimos cuatro enemigos permanecían lejos de nuestro control: Bison el boxeador, Balrog el torero español, Sagat y el simpático militar Vega. Sí amigos, no pongáis cara de haba porque en Japón, estos tres personajes tienen un nombre diferente.
Un año depués debutó la versión Champion Edition en todo el mundo, mejorando el colorido de los escenarios, dando un toque más adulto y experimentado a todos los personajes, permitiendo el control de los últimos cuatro luchadores y añadiendo una serie de nuevos movimientos para dejar a todos los personajes en igualdad de condiciones.
En diciembre de 1991 la prensa especializada se hizo eco de un asunto que convertiría en realidad el sueño

¿Que pasa con la versión Mega Drive?

Tras mil y una historias diferentes acerca sobre la versión final de SF 2 para MD, aquí tenéis la verdadera historia: A partir de septiembre, los usuarios de esta consola podrán disfrutar con el STREET FIGHTER 2 SPECIAL CHAMPIONSHIP EDITION de 24 megas. Nada se sabe acerca de las novedades que incluirá el cartucho pero es posible que posea algunas de las características del próximo SUPER STREET FIGHTER 2 de los salones recreativos:cuatro luchadores más y algunos nuevos movimientos que quitarán el hipo al más pintado.



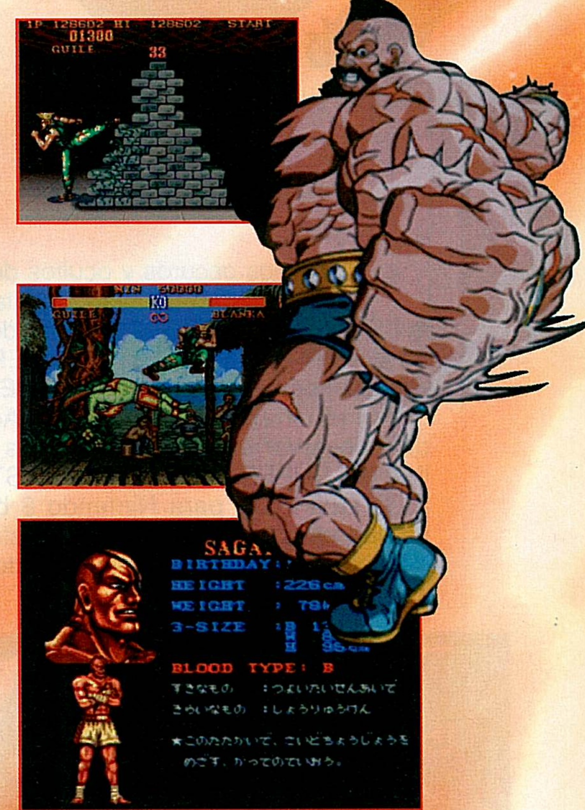




de media humanidad: el STREET FIGHTER 2 iba a ser convertido por **Capcom** para ***Super Nintendo***. Meses de espera agónica y algún avance que otro en las revistas del sector culminaron un 10 de junio de1992. **Capcom** había realizado un excelente trabajo y SF 2 fue calificado como la mejor conversión para consola de todos los tiempos. Técnicamente perfecta, con rutina de suelo incluída, convertía nuestra consola en una auténtica máquina recreativa. Las ventas no engañaron. Millones de STREET FIGHTER 2 pasaron a la posteridad alzando a este juego al liderazgo absoluto de ventas en todo el mundo.

Los meses pasaron y **Sega** comienza una luna de miel con **Capcom**. Conclusión, la ***Mega Drive*** también tendría su SF 2.

Ante la avalancha de versiones piratas y aceleradores gráficos en las máquinas de STREET FIGHTER, BLACK BELT EDITION o CHAMPION OF CHAMPIONS, **Capcom** decidió lanzar su modelo particular, TURBO STREET FIGHTER CE HYPER FIGHTING. En esta máquina la velocidad aumentaba un 15% y se incluían los más fascinantes golpes de toda la saga.



Mientras, y desde su cómoda segunda posición en el mercado de consolas japonés, **NEC**, la ***PC Engine*** y el grupo de programación **NEC Avenue** se hacían con los derechos de la versión CE de STREET FIGHTER 2. El resultado final fue una tarjeta/cartucho de 20 megas, que convierte a esta versión en la más perfecta a nivel gráfico de todas, con unos efectos sonoros buenísimos.

El mes de julio fue testigo de la aparición del TURBO STREET FIGHTER 2 CE de **Super Famicom/Nintendo**, también con 20 megas pero con la ventaja de incluir las ventajas del sistema Turbo.







Ahora sólo falta que la versión ***Mega Drive*** vea la luz en septiembre con sus 24 megas y con el prometedor nombrecito de STREET FIGHTER 2 EPECIAL CHAMPIONSHIP EDITION. **Sega** no ha querido conformarse con las características CE a estas alturas del año.

Mucho se ha rumoreado acerca de la nueva versión, la tercera del STREET FIGHTER. 14 luchadores, posibilidad de cuatro jugadores simultáneos, familiares, maestros y amigos de los personajes de SF2 y una gran y secreta lista de detalles. Se tiene previsto su lanzamiento en salones recreativos a finales de año y las posteriores conversiones para ***Super Nintendo***, ***Mega Drive***, ***Mega CD*** y ***PC Engine*** verán la luz en verano del próximo año.

De momento tendremos que conformarnos con la nueva entrega de SF 2 para salones recreativos, SUPER STREET FIGHTER 2 donde aparecerán cuatro nuevos luchadores; el bailarín kick boxer Dee Jay; Cammy, la hija de Guile; un clónico de Bruce Lee llamado Fay Ron; y un pariente de Dhalsim, T. Hawk, con la misma envergadura de Zangief. Además incluirá algunos nuevos golpes como el reverso mortal de Bison o el vuelo en picado de Vega fuera de la reja.

Eso será el futuro. Por ahora, disfrutad con todas las versiones de este genial clásico que se ha convertido en un símbolo de la década y que se estudiará en los libros de sociología.

THE ELF

Los mejores juegos de lucha

1.- Street Fighter 2/CE/Turbo CE (SNES,PC ENGINE y MD)
2.- Fatal Fury 2 (NEO GEO y SNES)
3.- Mortal Kombat (SNES, MD, MEGA CD, GG, MS Y GB)
4. Art of Fighting (NEO GEO y SNES)
5.- Fatal Fury (NEO GEO, MD y SNES)
6.- World Heroes 2 (NEO GEO)
7.- Fighting Street (PC Engine CD ROM)
8.- Dead Dance (SNES)
9.- Ranma 1/2 (SNES)
10.- Dragon Ball Z (SNES)

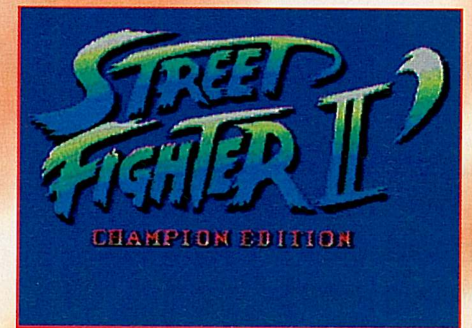
Próximas novedades

SF 2 Special Championship Edition (MD) Capcom 24 Megas.
Art of Fighting (SNES) Takara 16 Megas
Tortugas Ninja V (SNES y Mega Drive) Konami 16 Megas
Clay Fighter (SNES) Interplay 16 Megas
Eternal Champions (Mega Drive) Novotrade 24 Megas
Art of Fighting 2 (Neo Geo) SNK 160 Megas
Samurai Shodown (Neo Geo) 100 Mega Shock
Fatal Fury 2 (SNES) Takara 16 Megas
World Heroes (SNES) Sunsoft 16 Megas
Super Deformer Art of Fighting (SNES) 12 Megas











Suscríbet
saldrás "
CONOCER
LA VIDA Y EL UNIVERSO
Núm. 120 • ENERO 1993 • 325 ptas.
Por qué nada es previsible
CÓMO EL AZAR CAMBIA NUESTRAS VIDAS
PSICOLOGÍA
Viaje al mundo de las pesadillas
AERONÁUTICA
Descubrimos el último OVNI ruso
ESPACIO
La NASA de Clinton vuelve a la Luna
PAUSE
POWER
OFF ON
CONTROL PAD
SEGA
1 START
2
SUSCRIPCIONES
TEL. (91) 431-38-33
Promoción valida dentro del territorio español para las 1.000 primeras suscripciones



Suscríbete a Conocer por 3 años y además de recibir en tu casa todo lo que quieres saber sobre, ciencia, investigación, astronomía.... Saldrás ganando, porque conseguirás esta magnífica consola de videojuegos.

SEGA Master System II™

SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE

YA SABES, AL SUSCRIBIRTE A CONOCER SALDRAS JUGANDO

No esperes más, suscríbete hoy a CONOCER por 3 años (36 números) por 15.700 pesetas (gastos de envío incluidos) y conseguirás esta consola de videojuegos.
Si lo prefieres suscríbete a CONOCER por 1 año (12 números) y benefíciate de un 20% de descuento en tu suscripción pagando sólo 3.360. pesetas.

Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas.
Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

D...**teléfono**..........................
Domicilio. ....**Código Postal**.........................
Población...**Provincia**.................................
Marque con una X 20 % **Descuento** ☐ **Regalo** ☐
FORMA DE PAGO **Firma:**
☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
☐ **Giro postal núm.**.........................**de fecha**.............................
☐ **VISA: Tarjeta nº** ____ ____ ____ ____
☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** ____ ______ _____
Fecha de caducidad de la tarjeta..
Nombre del titular, si es distinto ....

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER -
Departamento de Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID



Especial

JUEGOS DE LUCHA





FATAL FURY



LA GRAN ALTERNATIVA

Tras el gran éxito de Street Fighter 2, SNK se lanzó casi en solitario a la producción masiva de juegos de lucha. Fue entonces cuando surgió Fatal Fury, el más fiero y digno competidor del gran mito de Capcom.



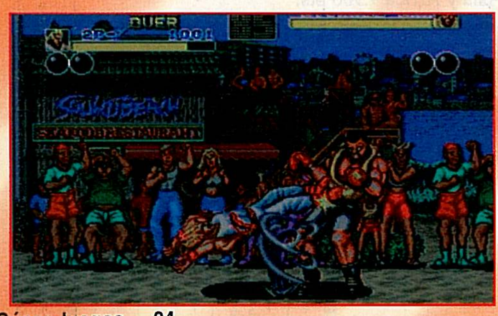
La hegemonía del gran mito de **Capcom** pronto encontró un directo, contundente y valioso rival, FATAL FURY la gran leyenda de **SNK**. Con este gran cartucho la compañía de Osaka comenzó a escribir con letras de oro todos sus lanzamientos, tanto para salones recreativos como para los hogares. La espectacular magia gráfica y sonora de FATAL FURY le ayudó a subir a lo más alto del podio, luchando codo a codo con el hasta ese momento imparable STREET FIGHTER 2.
FATAL FURY 2 rompió todos los moldes creados hasta el momento y **SNK** volvió a demostrar sus buenas maneras a la hora de crear juegos de lucha. La primera parte fue barrida gracias a las excelencias técnicas y lúdicas de esta segunda entrega. Este cartucho sobrepasó también la cifra psicológica y se convirtió en otro 100 Mega Shock Con FATAL FURY 2, la calidad audiovisual y la jugabilidad llegaron a su máximo esplendor.

FATAL FURY

Nombre original: Garou Densetsu, Battle of Destiny
Consolas: Neo Geo, Super NES y Mega Drive
Compañía: SNK y Takara (Super Nintendo y Mega Drive)
Año de creación: 1991
Megas: 55 (Neo Geo) 12 (Mega Drive y Super Nintendo)
Número de luchadores: 3
Adversarios: 8
Escenarios: 8
Rondas de bonus: 3









NEO GEO

Gráficos: 90
Música/FX: 89
Movimientos: 88
Control/Jugabilidad: 90
Factor espectáculo: 89
Total: 90





Super Nintendo

Conversión de Takara muy mimada gráficamente, pero floja en los demás aspectos. Las animaciones son suaves, la banda sonora y el sonido FX pobres y se echan de menos golpes más realistas. Lo mejor son los escenarios y los luchadores, fieles al original de Neo Geo.

SNES

Gráficos: 84
Música/FX: 48
Movimientos: 70
Control/Jugabilidad: 70
Factor espectáculo: 65
Total: 75







Mega Drive

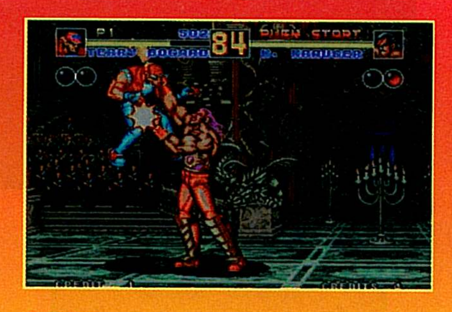
Un excelente trabajo de Takara teniendo en cuenta las menores posibilidades gráficas y sonoras de Mega Drive respecto a Neo Geo y Super Nintendo. Buenos escenarios, impecable recreación de cada luchador y un control bastante agradable. Se echan en falta dos enemigos/escenarios y las rondas de bonus.

MD

Gráficos: 86
Música/FX: 60
Movimientos: 75
Control/Jugabilidad: 80
Factor espectáculo: 70
Total: 82

FATAL FURY 2

Nombre original: Garou Densetsu 2, Battle of Destiny 2
Consolas: Neo Geo y Super Nintendo
Compañía: SNK y Takara (Super Nintendo)
Año de creación: 1992
Megas: 106 (Neo Geo) 16 (Super Nintendo)
Número de luchadores: 8
Adversarios: 11
Escenarios: 12
Rondas de bonus: 2





Innovaciones frente a Street Fighter 2

- Combate en tres dimensiones gracias a un ingenioso y voluntario cambio de plano.
- Dos luchadores pueden jugar contra la consola simutáneamente (Neo Geo).
- Retirada rápida frente al enemigo gracias al doble golpe de palanca (FF 2).
- Podemos provocar al contrincante con efectivos gestos (FF 2).





NEO GEO

Gráficos: 95
Música/FX: 94
Movimientos: 93
Control/Jugabilidad: 94
Factor espectáculo: 94
Total: 95







Tras el increíble éxito del FATAL FURY y el caluroso recibimiento de WORLD HEROES, **SNK** empezó a gestar el primer cartucho de lucha que traspasaría los 100 megabits (102 para ser exactos). La magnificencia gráfica y el tremendo poder de los golpes digitalizados elevó el juego a la categoría de obra de arte. Los personajes son gigantescos y exquisitamente animados alcanzando un grado de definición más que sobresaliente. Mención especial para la patada y puñetazo múltiple de Robert García y Ryo Sakazaki.

ART OF FIGHTING

Nombre original: Dragon´s Fist
Consola: Neo Geo y, próximamente, Super Nintendo
Compañía: SNK (Neo Geo) y Takara (SNES)
Año de creación: 1992
Megas: 102 Neo Geo y 16 SNES
Luchadores a elegir: 2 en modo historia y 8 en modo VS
Adversarios: 9
Escenarios: 10
Rondas de bonus: 3 seleccionables



NEO GEO

Gráficos: 95
Música/FX: 94
Movimientos: 92
Control/Jugabilidad: 92
Factor espectáculo: 95
Total: 94

WORLD HEROES

Consola: Neo Geo y próximamente Super Nintendo
Compañía: Alpha Densi (Neo Geo) y Takara (SNES)
Año de creación: 1992
Megas: 82
Luchadores a elegir: 8
Adversarios: 8
Escenarios: 9
Rondas de bonus: 3

NEO GEO

Gráficos: 86
Música/FX: 85
Movimientos: 86
Control/Jugabilidad: 88
Factor espectáculo: 86
Total: 88

La compañía **Alpha Densi** también se encargó de realizar un gran juego de lucha con ocho jugadores, llaves especiales y un original *Death Match Mode*. Técnicamente hablando es correcto pero no alcanza la exquisitez técnica y la categoría de otros título de **SNK**.



WORLD HEROES 2

Consola: Neo Geo
Compañía: ADK
Año de creación: 1993
Megas: 146
Luchadores a elegir: 14
Adversarios: 15
Escenarios: 16
Rondas de bonus: 4



BATTLE BLAZE

Consola: Super Nintendo
Compañía: Sammy
Año de creación: 1992
Megas: 8
Luchadores a elegir: 6



Un simpático pero inútil intento de recrear épocas medievales y duelos entre los seres más bárbaros e increíbles del momento. En cuanto al nivel técnico, nada que destacar aparte de un scroll circular en alguno de los escenarios; en cuanto a la jugabilidad, permite los típicos modos historia, llamado The Hero en este caso y VS, The Battle según los pogramadores del cartucho. Si te apasionan los juegos extraños y exentos de grandes florituras técnicas prueba con él, ¿quién sabe?, a lo mejor te acaba gustando.



SUPER NINTENDO
Gráficos: 60
Música/FX: 60
Movimientos: 60
Control/Jugabilidad: 75
Factor espectáculo: 60
Total: 62

ULTIMATE FIGHTER

Nombre original: Golden Fighter
Consola: Super Nintendo
Compañía: Culture Brain
Año de creación: 1992
Megas: 12
Luchadores a elegir: 12 en modo VS
Adversarios: 11
Escenarios: 1
Rondas de bonus: No

Pretencioso intento por parte de **Culture Brain** de crear un juego de lucha con gran cantidad de personajes y tres modos de juego diferentes. El resultado es francamamente pobre contrastando impresionantes gráficos con animaciones bruscas y poco reales.

SUPER NINTENDO
Gráficos: 84
Música/FX: 60
Movimientos: 50
Control/Jugabilidad: 60
Factor espectáculo: 60
Total: 60







MD Y SNES
Gráficos: 70
Música/FX: 60
Movimientos: 50
Control/Jugabilidad: 50
Factor espectáculo: 50
Total: 55

No se comprende la fama de esta extraña recreativa de **Atari**. Los movimientos son bruscos, la detección de golpes sospechosa y es poco jugable. Su único mérito fue abrir camino visual a MORTAL KOMBAT. La mejor versión es de Mega Drive y la peor la de SNES.



PIT FIGHTER

Consola: Mega Drive, Super Nintendo, Lynx y Master System.
Compañía: Tengen (MD, Lynx y MS) y THQ (SNES).
Año de creación: 1991
Megas: 8 (MD), 4 (SNES), 4 (Lynx) y 2 (MS)
Luchadores a elegir: 3

Especial

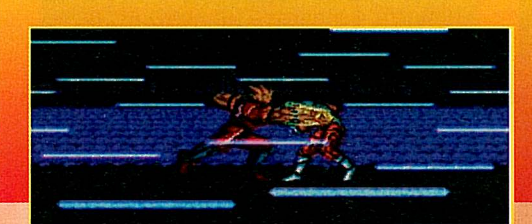
JUEGOS DE LUCHA

BRAS BOSS

Nombre original: Bras Boss
Consola: Super Nintendo
Compañía: Telenet
Año de creación: 1992
Megas: 8
Luchadores a elegir: 7
Adversarios: 6
Escenarios: 7
Rondas de bonus: No

Superior en calidad a otros productos del género pero todavía muy lejos de lo que nos debe ofrecer un buen juego de lucha. La presentación de los luchadores es atractiva, al igual que la música y el control de los jugadores: simple y sencillo, pero efectivo.





SUPER NINTENDO

Gráficos: 65
Música/FX: 84
Movimientos: 65
Control/Jugabilidad: 75
Factor espectáculo: 68
Total: 69

KING OF THE MONSTERS

Consola: Neo Geo,Super Nintendo y Mega Drive
Compañía: SNK (Neo Geo) y Takara (SNES y MD)
Año de creación: 1991
Megas: 55 (Neo Geo) y 16 (SNES y MD)
Monstruos a elegir: 6 (Neo Geo) y 4 (SNES y MD)
Adversarios: 10
Escenarios: 10
Rondas de bonus: No

NG, SNES y MD

Gráficos: 60
Música/FX: 80
Movimientos: 75
Control/Jugabilidad: 70
Factor espectáculo: 74
Total: 70



La originalidad y brutalidad de KING OF THE MONSTERS está fuera de toda duda y estos argumentos fueron los que le auparon a las listas de éxitos dos años atrás. La posibilidad de elegir seis monstruos diferentes y destrozar ciudades a pisotón limpio son sus valiosas armas. Tras el éxito llegó la segunda parte, con tan solo tres monstruos pero con las premisas audiovisuales de las últimas producciones **SNK**: buenísimas animaciones, sonido impecable y colorido de recreativa. Desgraciadamente los KING OF THE MONSTERS carecen de esa bella jugabilidad que tantas glorias ha dado a la compañía de Osaka. De las otras versiones destacar Mega Drive.



KING OF THE MONSTERS 2

Consola: Neo Geo y PC Engine Super CD ROM
Compañía: SNK (Neo Geo) y Takara (PC Engine)
Año de creación: 1992
Megas: 74 (Neo Geo) y CD ROM (PC Engine)
Monstruos a elegir: 3
Adversarios: 7
Escenarios: 7
Rondas de bonus: 2

NEO GEO

Gráficos: 90
Música/FX: 90
Movimientos: 92
Control/Jugabilidad: 70
Factor espectáculo: 88
Total: 80




Fase 3: ¡Espectáculo!
Preparaos para disfrutar de una de las fases más increíbles del juego, por lo menos en lo que al aspecto visual se refiere. Y si no lo creéis, fijaos en el cambio de luz producido al trasladarse nuestro héroe del aire a la tierra. Por lo demás, yo de vosotros intentaría no quedarme mucho tiempo en el suelo, o ya veréis cuáles son las consecuencias.
El arma más poderosa y destructiva de todos los tiempos puede resultar dec en una espectacula lucha entr civilizacio ser tú el afortu héroe que la m
Fase
Estamos ante la complica mu Si queréis, mucho cui
Fase 5: Vuel
Enormes máquinas, androides asesinos y to mente aguardan en una fase que se asemeja más al que a la p Por cierto, prestad mucha atención al túnel donde entra el enemig al, porque es uno de los lugares donde mejor se aprecia el efecto 3-D.
ENFRENTATE A
LA REALIDAD
Unitros



TU MEGA DRIVE
MA
10
5
0
ON
OFF
POWER
VOLUME
RESET
16-BIT
POWER — ON
MEGA DRIVE SEGA
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
Unitros



ELEVADA A LA
AXIMA POTENCIA

REALIDAD ABSOLUTA

Enfrentate a un reproductor de Compact Disc. A personajes reales en un mundo igual que el tuyo a una velocidad instantánea. Es la realidad absoluta.

MEMORIA INTEGRAL

Consigue una Memoria RAM de 6 Megabits, 512 KBIT PCM, 126 KBIT memoria caché, y una respuesta de arranque de 1 MBIT BIOS. Juegos de **5000** MEGAS te irán abriendo paso. Es la memoria integral.

SONIDO TOTAL

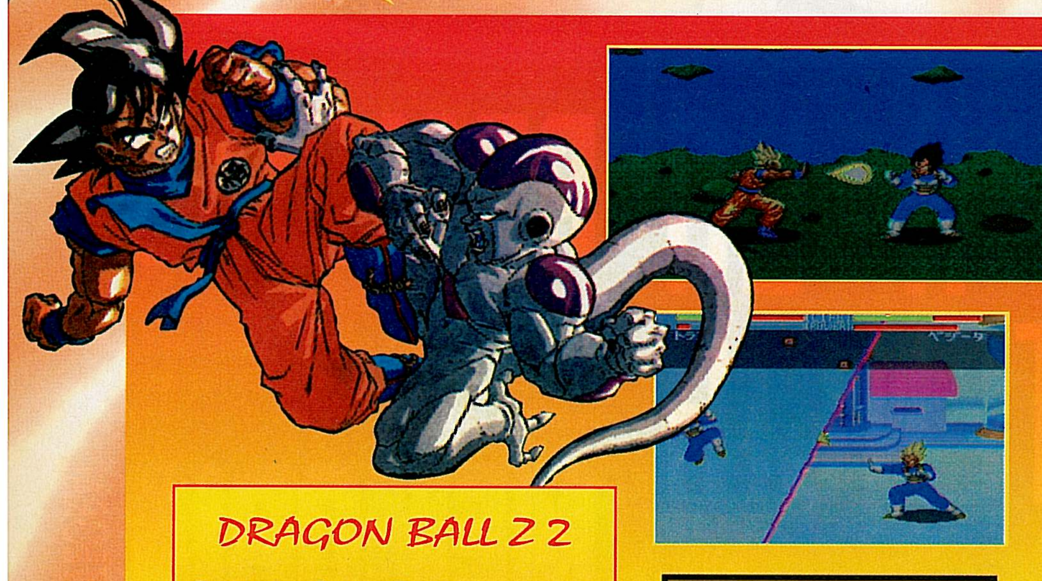
Un sonido estéreo de 8 canales para reproducir la voz de personajes reales,sentir unos efectos de lujo, y dar caña a tus Compact Discs. Es el sonido total.

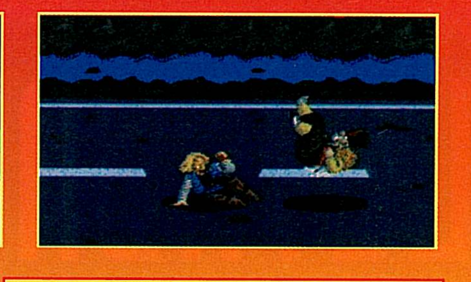




DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE



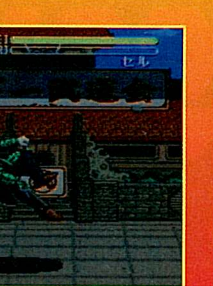


DRAGON BALL Z 2

Consola: Super Famicom
Compañía: Bandai
Año de creación: 1993
Megas: 16
Luchadores a elegir: 16 en VS
Adversarios: 15
Escenarios: 7
Rondas de bonus: No

Super Nintendo
Gráficos: 82
Música/FX: 83
Movimientos: 84
Control/Jugabilidad: 80
Factor espectáculo: 84
Total: 84

Esta es la cuarta parte del fenómeno DRAGON BALL creado por Akira Toriyama hace nueve años. Este mismo año debutó el más esperado de toda la saga, DRAGON BALL Z 2 16 MEGAS. Este espectacular juego de lucha incluye una plantilla de 16 personajes, una cantidad impresionante de llaves especiales, el curioso método Split Screen para ver a los dos luchadores en todo momento y toda la magia que rodea a este fantástica serie.







HOKUTO NO KEN 6

Título original: Fist of the North Star
Consola: Super Famicom
Compañía: Bandai
Año de creación: 1992
Megas: 12
Luchadores a elegir: 8
Adversarios: 7
Escenarios: 8
Rondas de bonus: No

La tremenda popularidad del personaje protagonista ha permitido a **Bandai** crear seis partes del PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE. Las cuatro pimeras vieron la luz en **NES**, la quinta fue juego de rol y la que nos ocupa, un juego de lucha en toda regla de doce megas.





Super Nintendo
Gráficos: 82
Música/FX: 80
Movimientos: 65
Control/Jugabilidad: 70
Factor espectáculo: 75
Total: 74





RANMA 1/2

Consola: Super Famicom
Compañía: NCS/Masiya
Año de creación: 1992
Megas: 8
Luchadores a elegir: 2 y 8 en modo VS
Adversarios: 7
Escenarios: 8
Rondas de bonus: 2

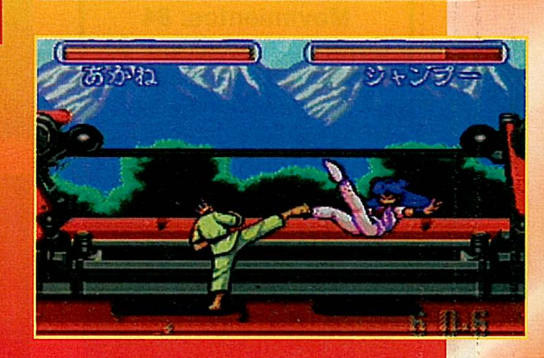
Otro de los platos fuertes de este pequeño espacio dedicado a juegos de lucha puramente japoneses es, sin duda, Ranma 1/2. Las cualidades gráficas y sonoras de este juego están fuera de toda duda, permitiéndose el lujo de inundar cada uno de los combates con geniales toques de humor, increíbles luchadores, llaves especiales grotescas y rondas de bonus inimaginables. Imprescindibles.

RANMA 1/2 2

Consola: Super Famicom
Compañía: NCS/Masiya
Año de creación: 1992
Megas: 12
Luchadores a elegir: 10
Adversarios: 9
Escenarios: 10
Rondas de bonus: No



Super Nintendo
Gráficos: 90
Música/FX: 86
Movimientos: 96
Control/Jugabilidad: 86
Factor espectáculo: 80
Total: 88



ULTRAMAN

Consola: Super Nintendo y Mega Drive
Compañía: Bandai
Año de creación: 1991
Megas: 4
Luchadores a elegir: 1



ULTRA SEVEN

Consola: Super Famicom
Compañía: Bandai
Año de creación: 1992
Megas: 8
Luchadores a elegir: 14 en modo VS



Los seguidores de este peculiar héroe televisivo están de enhorabuena porque aquí llega ULTRAMAN, protagonista de series americanas y japonesas en los años 60. El juego nos transporta a un escenario horizontal donde tiene lugar un duelo entre Ultraman y extrañas criaturas de allende los planetas. Dos cartuchos realmente curiosos.

Super Nintendo
Gráficos: 68
Música/FX: 72
Movimientos: 75
Control/Jugabilidad: 80
Factor espectáculo: 70
Total: 70

DEAD DANCE



Título original: Tuff E Nuff
Consola: Super Nintendo
Compañía: Jaleco
Año de creación: 1993
Megas: 16
Luchadores a elegir: 4
Adversarios: 10
Escenarios: 11
Rondas de bonus: No

Super Nintendo
Gráficos: 86
Música/FX: 86
Movimientos: 84
Control/Jugabilidad: 86
Factor espectáculo: 82

Total: 87

Después de una trayectoria no muy brillante **Jaleco** se ha decidido a realizar un arcade de lucha en toda regla. 16 megas dan para mucho: luchadores de gran tamaño, una sólida banda sonora, golpes fáciles de aprender y una atractiva historia en un lejano planeta. Tras elegir a nuestro luchador nos veremos envueltos en espectaculares combates con repetición incluída y sorprendentes enemigos.





DEATH BRADE

Consola: Super Nintendo
Compañía: I' Max
Año de creación: 1993
Megas: 12
Luchadores a elegir: 5



Pronto os contaremos más detalles de esta conversión de una antigua recreativa de **Data East**. Los movimientos y el desarrollo prometen.



POWER/DEADLY MOVES

Nombre original: Power Athlete
Consolas: Super Nintendo y Mega Drive
Compañía: Kaneko
Año de creación: 1992
Megas: 8
Luchadores a elegir: 8
Adversarios: 8
Escenarios: 9
Rondas de bonus: 2





Un triste intento de acercarse a los esquemas de SF 2. Realizado de forma simple, poco atractiva y no recomendable para nuestros días. El tamaño de los personajes es muy pequeño y la animación deja bastante que desear. Recomendado para curiosos inconscientes.

Super Nintendo
Gráficos: 58
Música/FX: 80
Movimientos: 60
Control/Jugabilidad: 65
Factor espectáculo: 60
Total: 62

¡PREPARATE!



MORTAL KOMBAT


Versión GAMEBOY®


Versión MEGA DRIVE™


Versión GAME GEAR™


Versión SUPER NINTENDO

LUNES MORTAL
13 de Septiembre, 1993

Distribuido por:



Acclaim
entertainment, inc

AD Agencia de Diseño



EL MAS SALVAJE

MORTAL KOMBAT

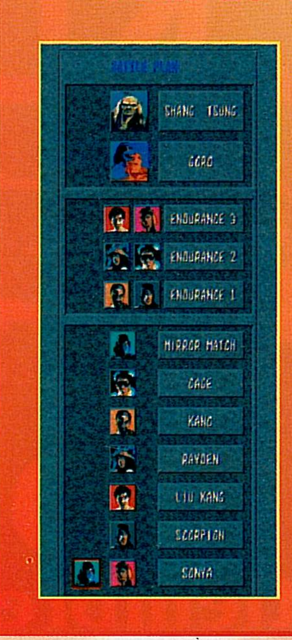
La perfecta adaptación de la máquina recreativa convierte a este cartucho en una verdadera obra maestra de las consolas. Pronto, esta condición le convertirá, sin duda, en uno de los juegos del año.

Hablar de **MORTAL KOMBAT** es hablar del milenario torneo Shao Lin, de los mejores y más fuertes guerreros del momento y de un ganador absoluto e imbatible: el emperador Tsung.

Tras varios siglos de silencio y centenares de victorias consecutivas a cargo del tandem Goro-Tsung, Mortal Kombat está a punto de vivir una nueva edición en pleno siglo XX y con una exótica mezcla de luchadores: desde oscuros ninjas y actores de cine, hasta el mismísimo Goro, la criatura mitad hombre mitad dragón.

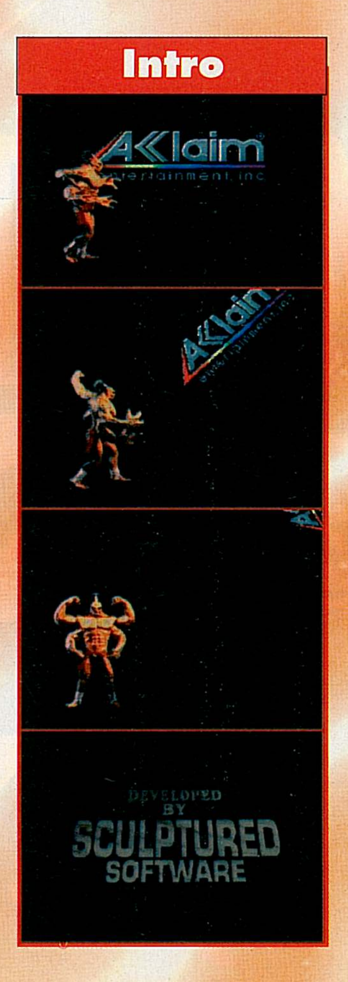
Todos los protagonistas conocen las reglas del juego: vencer o morir. Aquí no existe la misericordia, los perdedores donarán *voluntariamente* su alma al emperador Tsung. En esta ocasión, siete van a ser los participantes: Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Sonya, Rayden, Scorpion y Sub Zer. Todos son máquinas de matar y

Plan de combate



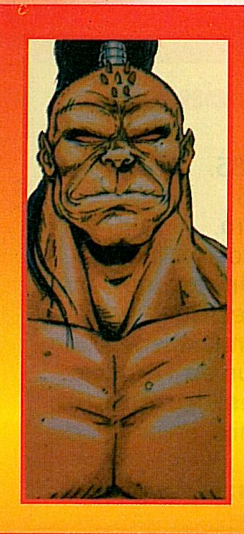
Para enfrentarte Tsung y acabar con su poder tendrás que salir victorioso de 11 combates. Te preguntarás cómo es posible si sólo hay seis oponentes. Tras derrotarlos tendrás que luchar contra con tu imagen especular, participar en tres rondas de bonus, sobrevivir a los combates de resistencia y, por fin, acabar con Goro.

Intro



DE LUCHA

ABREVIATURAS
SNES: Super Nintendo
MD: Mega Drive
D: Delante



Goro

Edad: 2000.
Altura: 2,45.
Peso: 275.
Pelo: negro.
Ojos: rojos.
País de origen: el planeta Kuatan.
Lugar de nacimiento: Kuatan, planeta astral.
Parientes conocidos: padre, madre y 7 esposas.
Profesión: Príncipe y gobernador de Kuatan.









están entrenados bajo las más oscuras y mágicas modalidades de lucha. Estos son los argumentos que blande la increíble máquina de **Midway**, retomados a la perfección para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** en una de las conversiones más logradas y esperadas del año. Un juego que competirá directamente con el SF 2 TURBO CE y acercará de nuevo el genuino sabor de los salones recreativos a nuestra propia habitación. **Sculptured Software,** creadores de la versión ***SNES*** y **Probe,** responsables de la de ***MD,*** han logrado fieles

Combates de supervivencia

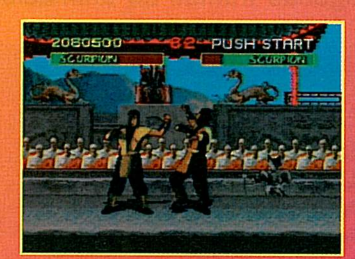
Tras acabar con tu doble especular sufrirás uno de los momentos más duros, los tres combates de resistencia. Tendrás que derrotar a dos enemigos con una única barra de energía. Destruye rápido al primero y deja el resto de energía para el otro.





Combate especular

Tras acabar con todos los aspirantes al título, Shang Tsung te ofrecerá la posibilidad de enfrentarte a tu imagen especular en un combate tan extraño como atractivo. ¿Serás capaz de derrotarte a tí mismo?

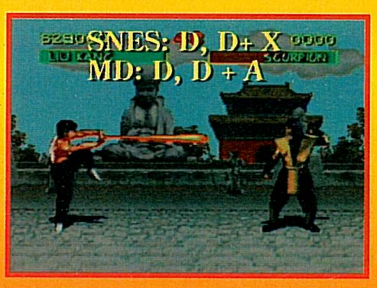






Liu Kang

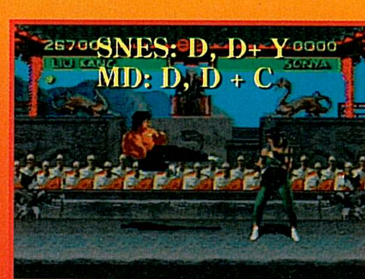
Edad: 24.
Altura: 1,75.
Peso: 90.
Pelo: Negro.
Ojos: Marrones.
País de origen: China.
Lugar de nacimiento: Provincia de Honan.
Parientes conocidos: Padre y madre fallecidos y hermano desaparecido.
Profesión: Monje Shao Lin.



Bola de Fuego: Liu Kang es capaz de lanzar bolas de energía plásmica rápidas, poderosas y, en muchas, ocasiones, mortales.



Flying Kick: el gran maestro de Liu le enseñó, mucho tiempo atrás, esta legendaria patada de alta velocidad.





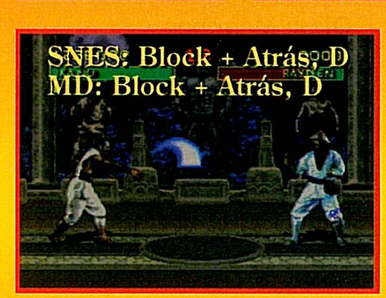


copias del original, incluyendo todos los detalles de la recreativa: animaciones suaves y fluidas, luchadores digitalizados, movimientos especiales e idéntico apartado sonoro. Las diferencias con la placa original creada por **Midway** son mínimas, tan sólo algunas tramas de animación

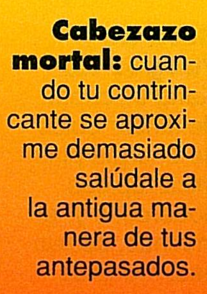


Kano

Edad: 35.
Altura: 1,80.
Peso: 103.
Pelo: negro.
Ojos: 1 marrón y otro infrarrojo.
País de origen: Japón, expulsado de allí y perseguido por 35 países.
Lugar de nacimiento: desconocido.
Parientes conocidos: ninguno.

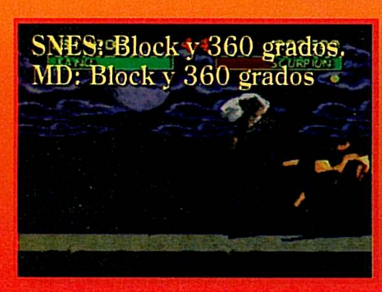


Throwing Knife: gracias a las baterías infrarrojas que posee en su cerebro, Kano es capaz de lanzar hoces de mercurio isotónico.



Cabezazo mortal: cuando tu contrincante se aproxime demasiado salúdale a la antigua manera de tus antepasados.



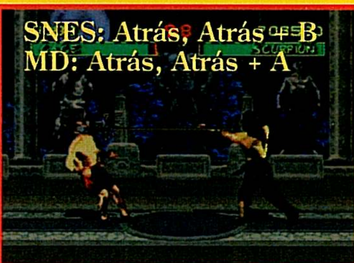


Roll: la experiencia que adquirirás a lo largo de los combates te enseñará a utilizar este truco en los momentos más oportunos.



Scorpion

Edad: 32.
Altura: 1,85.
Peso: 105.
Pelo: negro.
Ojos: varios y variados.
País de origen: no tiene, es un espectro.
Lugar de nacimiento: una fosa común en Tailandia.
Parientes conocidos: mujer e hijo en una vida anterior.
Profesión: la venganza



Arpón Van Damme: el golpe más vistoso y doloroso del juego. Introduce el arpón en la boca del enemigo, arrástrale hacia tí y atácale.

Desaparecido en combate: desaparece de repente y a taca a tu enemigo por sorpresa. Se llevará un buen disgusto.

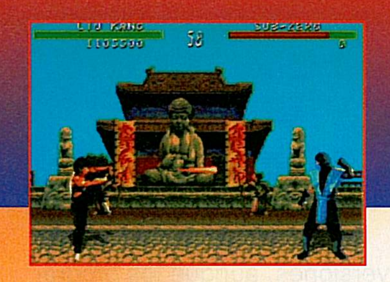


Shang Tsung

El gran maestro y pionero del combate Shao Lin nunca ha sido derrotado en los últimos 500 años. Si logras destruir a Goro, prepárate para conocer a su maestro Tsung, capaz de adoptar la apariencia y poderes de cada uno de los siete participantes. Aprende a la perfección los movimientos ofensivos y defensivos de todos los luchadores, es la única forma de acabar con él..





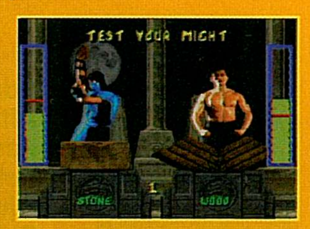




Test Your Might

Cada cierto número de combates los jueces del torneo comprobarán la fuerza de tu luchador con las famosas pruebas "Test your Might". Al principio, sólo tendremos que partir unas cuantas tablas de madera, pero, poco a poco, la densidad del objeto a tronchar irá aumentando, convirtiéndose más tarde en piedra y acero.





Sub Zero

Edad: 32.
Altura: 1,85.
Peso: 105.
Pelo: negro.
Ojos: marrones.
País de origen: China.
Lugar de nacimiento: desconocido.
Parientes conocidos: ninguno.
Profesión: es miembro del terrible clan asesino Lin Kuei.

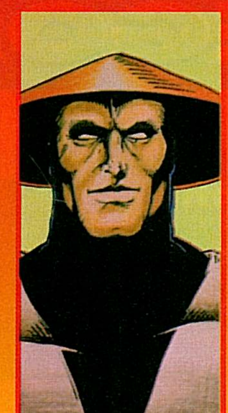


Disparo de hielo: congela a tus enemigos cual croqueta de merluza con esta descarga. No la dispares mientras tu enemigo esté congelado.



Patinazo letal: un rápido resbalón te permitirá atacar mientras esquivas todo tipo de bolas de fuego o lanzamientos similares.





Rayden

Edad: eterna.
Altura: 2,10.
Peso: 175.
Pelo: negro.
Ojos: no tiene.
País de origen: procede de un lugar perdido en el espacio y en el tiempo.
Lugar de nacimiento: desconocido.
Parientes conocidos: ninguno.
Profesión: guerrero.



Relámpago místico: las siniestras y misteriosas tormentas del destino equiparon a Rayden con el magnífico poder del rayo teledirigido.

Teleportación: con esta capacidad podrás trasladarte de un lado a otro de la pantalla sorprendiendo al otro luchador.



SNES: Atrás, Atrás, D
MD: Atrás, Atrás, D

Torpedo: acompañado de un pintoresco grito de guerra, Rayden surcará la pantalla de forma indescriptible gracias a este poder.

menos, el obviar los detalles más sangrientos y escenarios levemente simplificados
La versión ***Super Nintendo*** es la más completa y espectacular gracias a su atractivo menú de opciones. En ***Mega Drive*** hay menos opciones y, de momento, no incluye voces digitalizadas. El tamaño de los luchadores en esta consola es menor, lo que permite, como en STREET FIGHTER 2 TURBO CE, un mayor campo de acción para los contendientes.
Desgraciadamente, la sangre y violencia brutal han sido suprimidas en



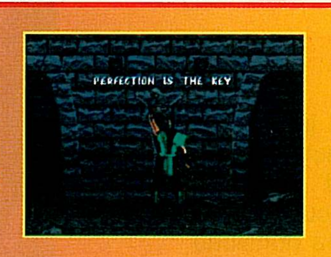






Reptil

¿Quién es este misterioso personaje que nos reta continuamente?. Si juegas muchas veces lo comprobarás.

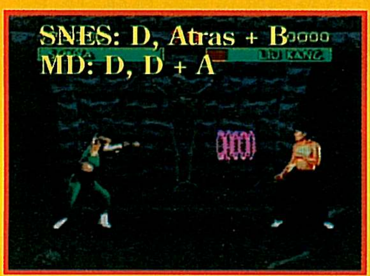


ambas versiones, aunque los programadores han incluído trucos ocultos para jugar en modo Gore. ¿Influirá esta falta en las ventas de **MORTAL KOMBAT?**, posiblemente no. Pero, si la máquina exhibía esta atractiva violencia, ¿por qué las versiones de consola no?. Misterios de la ciencia lúdica.



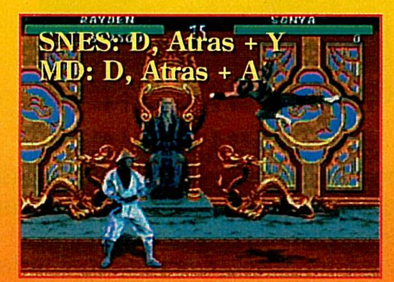
Sonya Blade:

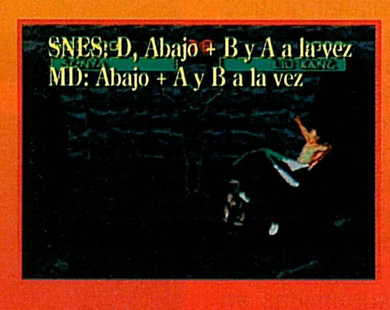
Edad: 26.
Altura: 1,75.
Peso: 70.
Pelo: rubio.
Ojos: azules.
País de origen: EE.UU.
Lugar de nacimiento: Texas
Parientes conocidos: padre, madre y un hermano fallecido.
Profesión: teniente del ejército.



Onda de fuerza: la increíble capacidad torácica de Sonya es capaz de producir estas ondas sonoras de magníficas propiedades.

Puñetazo volante: Si quieres sorprender a tu enemigo con un movimiento rápido y preciso, no lo dudes ni un instante,



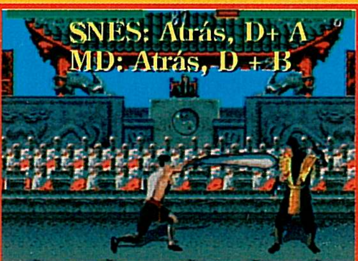


Pinza mortal: difícil de realizar pero de una belleza plástica indescriptible. La pinza mortal dejará KO a tus peores enemigos.



Johnny Cage

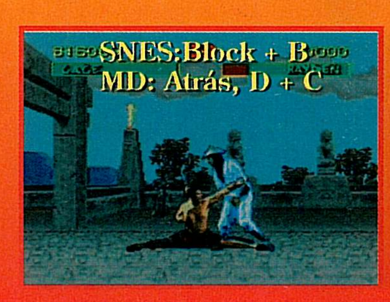
Edad: 29.
Altura: 1,83.
Peso: 100.
Pelo: marrón.
Ojos: azules.
País de origen: EE.UU.
Lugar de nacimiento: Venice, California.
Parientes conocidos: padre, madre y hermana. Estuvo casado, pero actualmente está divorciado.
Profesión: actor.



Bola verde de fuego: gracias a los trucos cinematográficos, nuestro amigo Johnny aprendió a lanzar esta bola flamígera.

Shadow Kick: la gran rapidez de este héroe de las artes marciales le permite asestar patadas a la velocidad de la luz.

SNES: Atrás, D+ A
MD: Atrás, D + B



Split Kick: flexibilidad y un golpe en salva sea la parte son las claves de este movimiento muy desagradable para quien lo recibe.





Pantalla High Score



LONGEST WINNING STREAKS

1.	MAF	19 WINS	13873000
2.	JON	17 WINS	9818200
3.	JEF	16 WINS	7475400
4.	JIM	14 WINS	6923400
5.	ATC	13 WINS	5912100
6.	GRY	13 WINS	4371100
7.	JOE	13 WINS	4152800
8.	CHK	9 WINS	3994200
9.	CHS	7 WINS	3765500
10.	HAL	6 WINS	2839800

MORTAL KOMBAT escribe así otra página de oro en el mundo de los videojuegos, alcanzando la magnitud de leyendas como STREET FIGHTER 2 o la saga FATAL FURY. La fiebre se desatará el 13 de septiembre, día en que ningún fanático de los juegos de lucha debe faltar a la cita. La espera habrá merecido la pena.

THE ELF

Fatality Bonus

Para magnificar la victoria de cada participante, Shang Tsung creó los *fatality moves*. Se utilizan para destrozar al adversario moribundo, alcanzando un grado de violencia salvaje. Cada participante tiene el suyo y sólo tendrás que aprenderte una combinación de botones y pad para realizarlos; pero recuerda, hazlos sólo cuando tu enemigo esté sin energía y aparezca la frase "Finish Him"

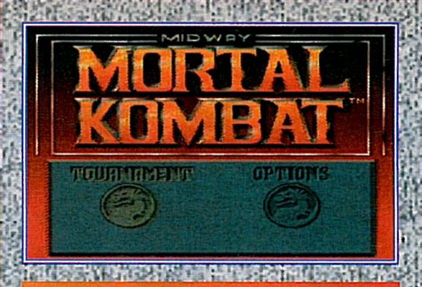




- **Liu Kang:** Patada con tijera y Uppercut fina.l SNES y MD: Rotación de 360 grados caminando hacia el enemigo.
- **Johnny Cage:** Destripar cabezas con estilo. SNES:Delante, Delante, Delante + Y. MD: D, D, D + A.
- **Kano:** Con el corazón en un puño. SNES:Abajo, Abajo-Delante, Delante + B. MD: Abajo, Abajo-Delante, Delante + A.
- **Sonya Blade:** El ardiente beso de la muerte. SNES y MD: Delante, Delante, Atrás, Atrás + Block.
- **Sub Zero:** La pesadilla del cirujano. SNES: Delante, Abajo, Delante + Y. MD: Delante, Abajo, Delante + A.
- **Rayden:** La sobrecarga del relámpago. SNES: Delante, Delante, Atrás, Atrás, Atrás + Y. MD: Delante, Delante, Atrás, Atrás, Atrás + A.
- **Scorpion:** El suave soplo de la muerte. SNES y MD: presiona Block, Arriba, Arriba.







ACCLAIM
(SCULPTURED SOFTWARE-PROBE)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 y 2
VIDAS: 1
FASES: 12 y 3 DE BONUS
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	95
MUSICA	89
SONIDO FX	91
JUGABILIDAD	94

- Excelente conversión de la espectacular recreativa.
- Perfectas digitalizaciones de cada luchador.
- La espectacularidad de los movimientos y Fatalities.
- Las animaciones son casi perfectas.
- No hay sangre ni violencia.

TOTAL 94

Gran conversión de la recreativa de **Midway**. Perfectas digitalizaciones, jugabilidad mortal y todas las cualidades para convertirse en uno de los mejores juegos del año.

Ven a la sección Informática de Galerías.

Te esperamos con



Si juegas con los programas SWISSOFT, una suscripción gratuita por 6 meses a SUPER PC, SUPERJUEGOS o CONOCER.



Un juego de ordenador de regalo con sólo jugar con los programas SYSTEM 4.

En nuestros centros de: (Madrid) Callao, Vaguada, Parquesur, (Barcelona) Diagonal, Puerta del Angel, Alicante, Córdo

un regalo.

Si juegas con Works de Microsoft,
te regalamos un juego de ordenador.

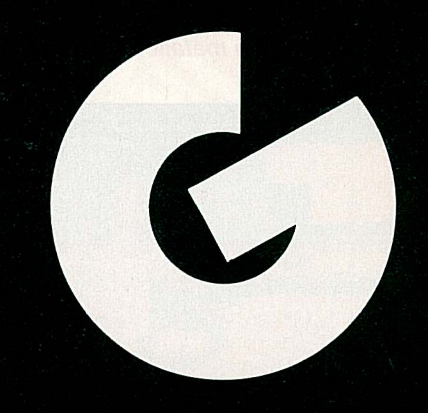
ba, Palma de Mallorca, Sevilla, Valencia y Vitoria.

Ahora, si vienes a GP Informática de Galerías, podrás conocer todas las últimas novedades, familiarizarte con el uso de los ordenadores y llevarte un magnífico regalo si juegas con nosotros.

Con sólo presentar un tiquet de cualquier compra efectuada en cualquier sección.

Ven a la sección Informática de Galerías.

Verás como aprendes.



GP Informática

Galerías Preciados



Mega Drive : acción

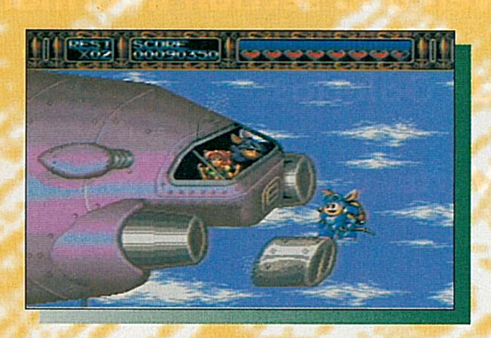
ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Servicial y caballero

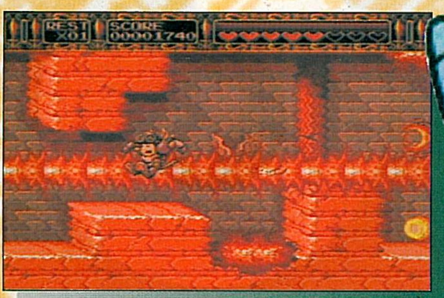
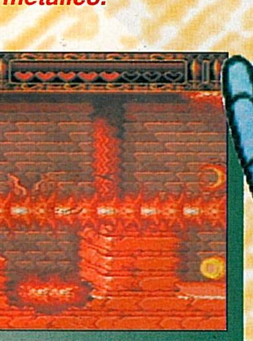
Despúes de hacernos pasar innumerables horas de diversión con Leonardo, Cormano Wild o Plucky Ducky, Konami ha creado una nueva mascota, Sparkster, protagonista del cuarto título de esta compañía para la consola Mega Drive. Este ratón celeste se estrena en nuestras pantallas con una de las misiones más arriesgadas de los últimos tiempos: ROCKET KNIGHT.



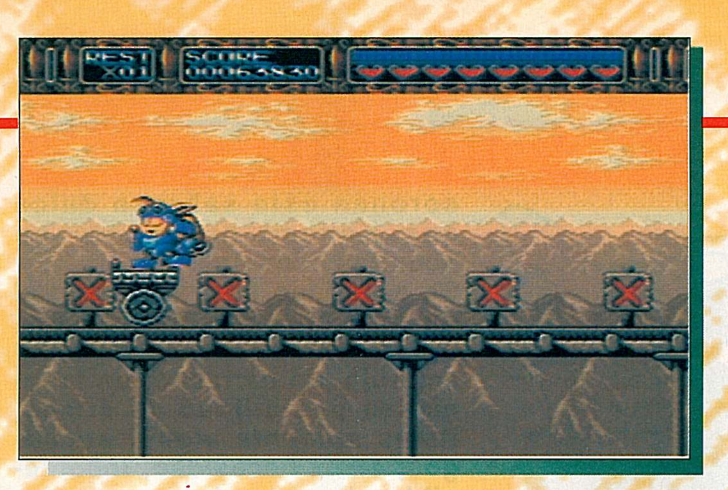
Hay quién defiende que esta espectacular serpiente es un vivo homenaje a Thunder Force IV.

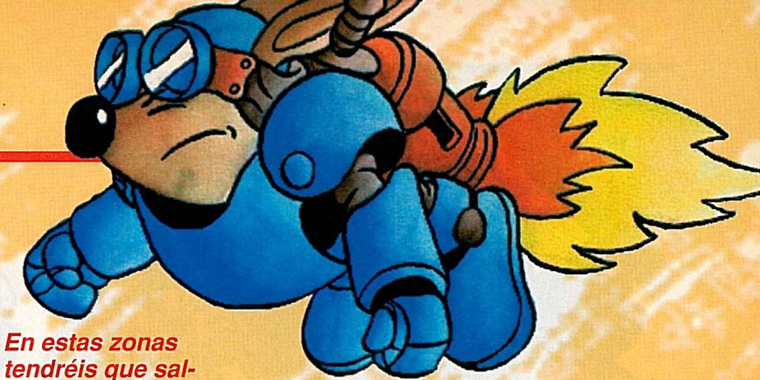


Los golpes en plena cara son el recurso más efectivo cuando nos enfrentamos a este cerdo metálico.

Tres llamaradas de fuego buscarán con ahínco vuestro cuerpo. Saltad con celeridad y precisión para esquivarlos.





En estas zonas tendréis que saltar sobre otras vagonetas para evitar una peligrosa caída.

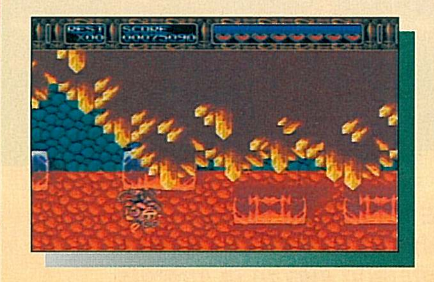
Pocas cosas quedan por inventar en el mundo de los videojuegos, por eso la mayoría de las veces se repite el mismo esquema. Konami, fiel a sus últimas producciones, tiene muy claro cuáles son sus líneas maestras y las explota. En esta ocasión, le toca el turno a una nueva mascota, Sparkster, protagonista de ROCKET KNIGHT ADVENTURES, un arcade de plataformas que recupera la esencia de las recreativas como GHOSTS'N GHOULS, de Capcom. El juego es un desafío total para nuestra habilidad: enemigos, ingenios especialmente diseñados para destruirnos, mapas cortos pero intensos y otros aderezos típicos, que no tópicos, son las guindas que

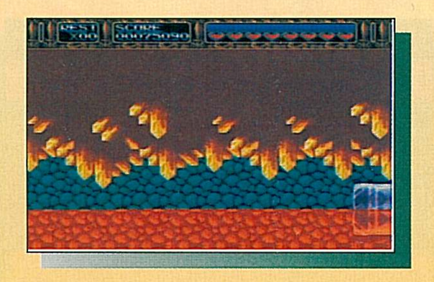


La táctica para acabar con este enemigo es destruir una de las tenazas y, después, disparar sobre su cabeza.



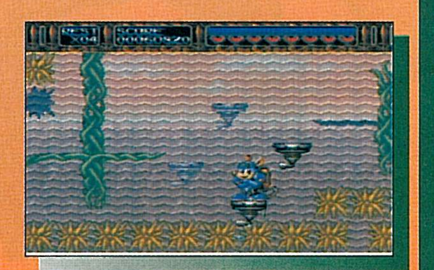
UNA AYUDA CALUROSA





Otro detalle ejemplar del juego se encuentra en la tercera fase, en la caverna volcánica. Allí veréis cómo un mar de lava sube y baja a la vez que reduce nuestro espacio de movimiento. Lógicamente, tendréis que esperar a que el magma descienda para moveros con celeridad y precisión. Pero hay lugares en los que esta lava no os molestará y las plataformas que hay que usar se verán escondidas por un decorado impenetrable y opaco. En estos momentos, deberéis esperar a que la lava ascienda para ver a qué distancia está la próxima plataforma. Util, original y, evidentemente, muy trabajaso.

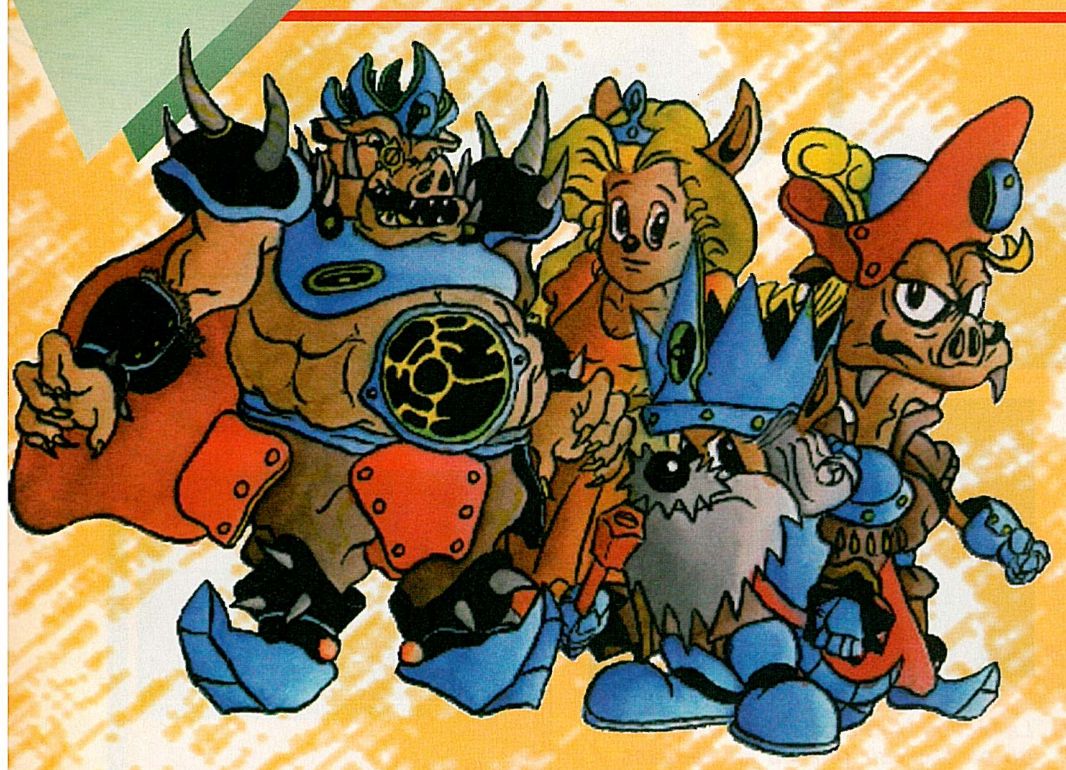
DOS PLANOS DE ACCION



En la segunda fase existe una parte del recorrido que se desarrolla a través de dos planos simultáneos de realidad. Es una experiencia curiosa que suele acabar bien y cuyo resultado, positívo o negativo, depende exclusivamente del nivel de habilidad que seáis capaces de ofrecer. Todo un reto, original y divertido, con enemigo final de fase y todo.







coronan este sabroso dulce que Konami ha puesto en nuestras consolas.
Se agradece la gran cantidad de opciones que presenta el programa. Ahí reside parte del embrujo del cartucho: en la inmensa posibilidad de armas, items *aumenta algo* y enemigos; en la necesidad, incontenible, de pasar fases para saber qué encanto o maravilla de la técnica encontraremos.
Su argumento no es merecedor

MOVIMIENTOS

COLGADO

Cuando veáis una de estas sabrosas ramas, pulsad el botón de salto y observaréis cómo el protagonista desafía a la gravedad con absoluta arrogancia.





ROCKETEER

Manteniendo el botón A pulsado, aumentará la potencia del cohete. Soltadlo a la vez que le dáis una dirección .

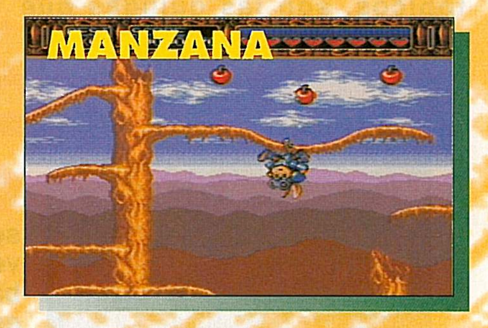




ITEMS



Aumenta una vida en nuestro marcador. Pueden ser recogidos más de una vez.



Estas ricas frutas te serán muy útiles. Tanto la manzana como el plátano elevan la energía.



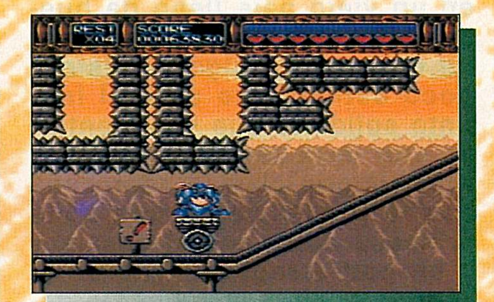
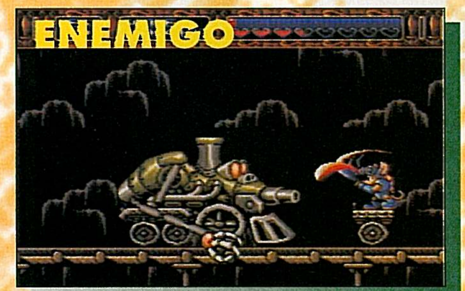
En pantalla

FASE 1





FASE 2

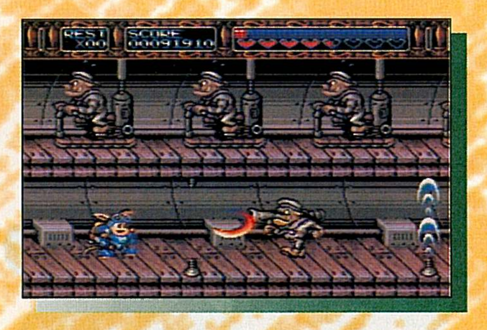
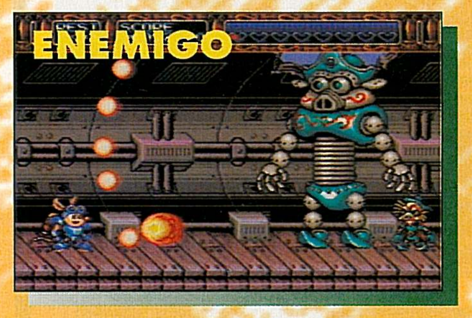




FASE 3

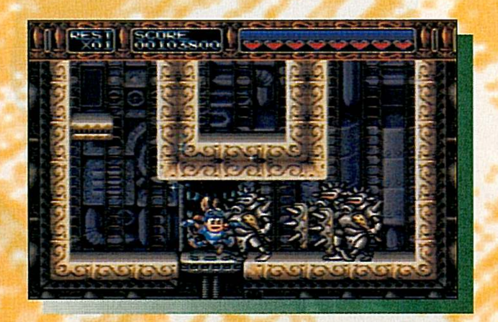


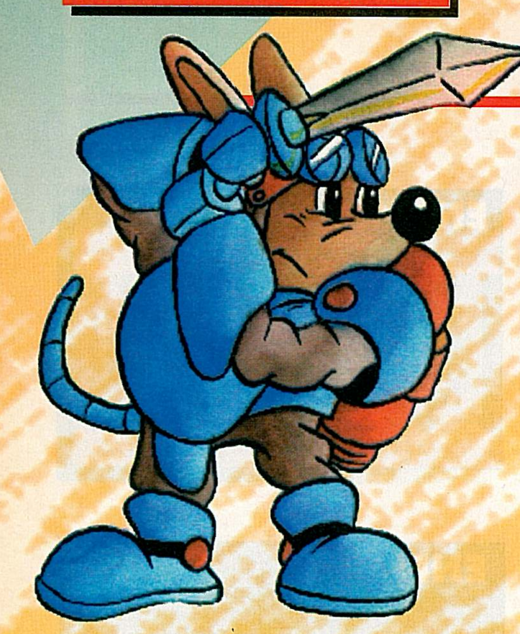


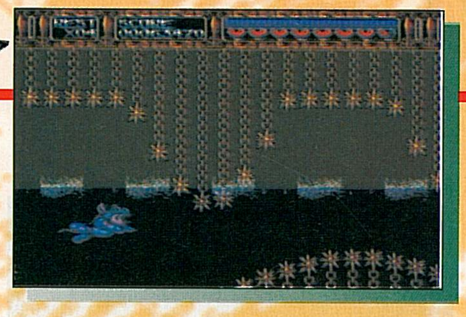
FASE 4

FASE 5



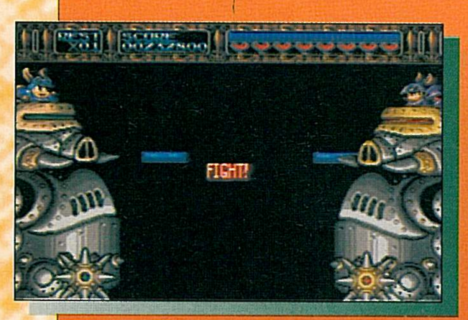
Esta pantalla no es excesivamente complicada de superar. Manteneros a una distancia prudencial de los pinchos y todo estará bajo control.

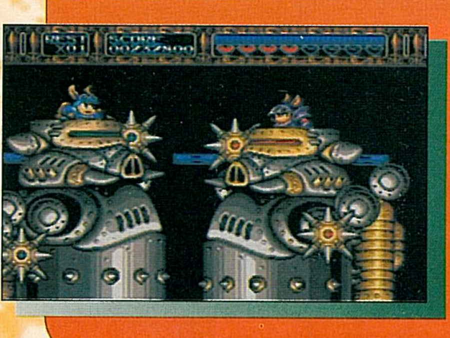
de un Oscar. Está ambientado en un viejo país lleno de buenas intenciones maltratado por un desalmado: algo ya visto y poco estimulante para el instinto solidario que nos identifica con la causa de Sparkster. Una historia clásica aderezada con la presencia de una bella princesa destinada al desamor y un padre regio al que se le caen los anillos. Olvidad lo demás. ROCKET KNIGHT ADVENTURES es un juegazo que no sorprende porque conocemos cuáles son sus premisas básicas. Sabemos que quiere divertirnos, que para ello se valdrá de inumerables prodigios gráficos y sonoros y que su protagonista es la mascota de una Konami destinada a triunfar en nuestra *Mega Drive*.

J.L. SKYWALKER.

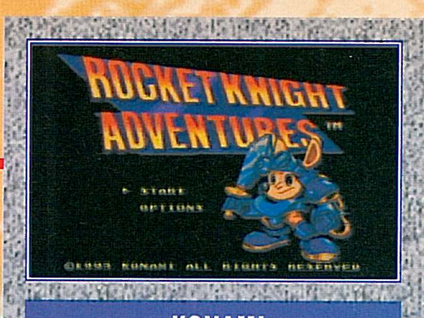
ROCKET FIGHTER II

Una de las últimas bombas jugables fue STREET FIGHTER II. Como todo clásico, está sujeto a homenajes y parodias como la realizada por ROCKET KNIGHT. Un buen ejemplo es un cerdo metálico que sabe luchar como Ryu o Chun-Li, repartiendo mandobles sobre sus desgraciados adversarios. Pulsad los botones A y C.









KONAMI
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 2-3
FASES: 5
CONTINUACIONES: 3-5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	90
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	88

- Puro estilo plataformas.
- Multitud de enemigos.
- Scrolles impecables.
- Fases cortas pero intensas.
- Sparkster y sus habilidades.
- Pocos niveles.
- Con insistencia se puede terminar en un día.

TOTAL 89

El cuarto título de **Konami** para ***Mega Drive*** la confirma como una de las compañías más fiables del mercado.



Super Nintendo : acción

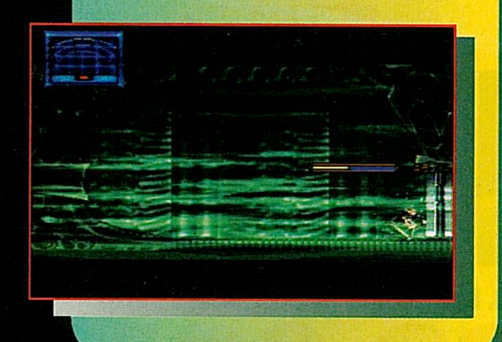
ALIEN 3

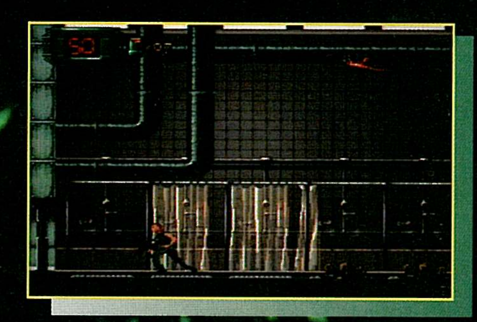
Una invasión de pelicula

Gracias a una gran saga de películas, la Teniente Ripley se convirtió en uno de los héroes más queridos de la pantalla grande. Pero sus hazañas no son exclusivas de la cinematografía; los videojuegos también han reflejado la historia de esta intrépida mujer en sus monitores.

MISION 1

Sellar puertas: esta misión, a pesar de que es sencilla de realizar, resulta muy interesante, ya que es la mejor manera de impedir a tus enemigos el paso hacia zonas de importancia vital como, por ejemplo, la sala médica o la armería. La forma de sellar las puertas es aproximarse a ellas y utilizar el soplete.



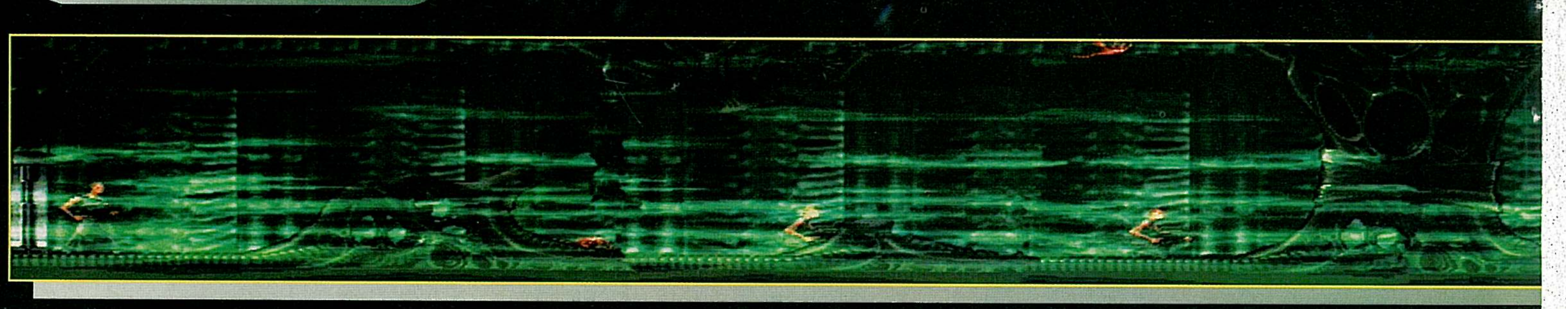


¡Cuidado!, las duchas han sido infectadas con huevos de alien.



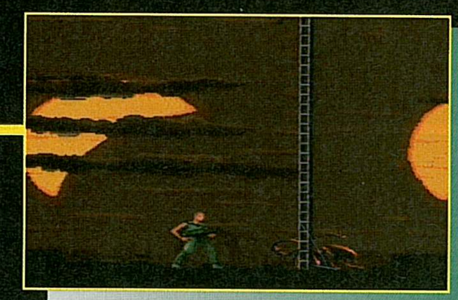
El lanzallamas es el arma ideal para limpiar los conductos de aire.

Numerosos son los programadores que han pretendido realizar grandes adaptaciones consoleras de versiones cinematográficas, pero resultan escasos los ejemplos que han cumplido este objetivo. ALIEN 3 es una de esas raras excepciones. Su magnífica calidad promete seguir el exitoso camino emprendido por el film de David Fincher. La espera soportada hasta que este cartucho ha llegado a nuestras consolas ha merecido la pena. La Teniente Ripley se encuentra en estado de criogenización y se dirige a la Tierra a bordo de la nave Astronomo, controlada por una computadora. Durante la invasión alienígena, la protagonista consiguió rescatar a una niña de las terribles manos de los aliens. Ahora, la pequeña acompaña a Ripley en su regreso a nuestro planeta.

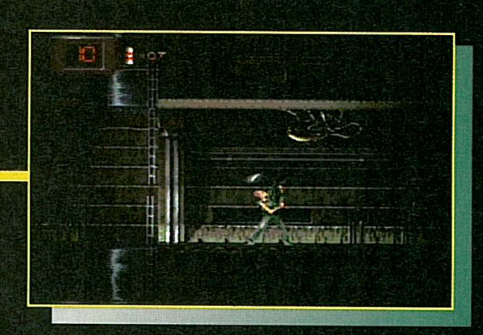




Unos segundos de descuido y Ripley tendrá sus dias contados



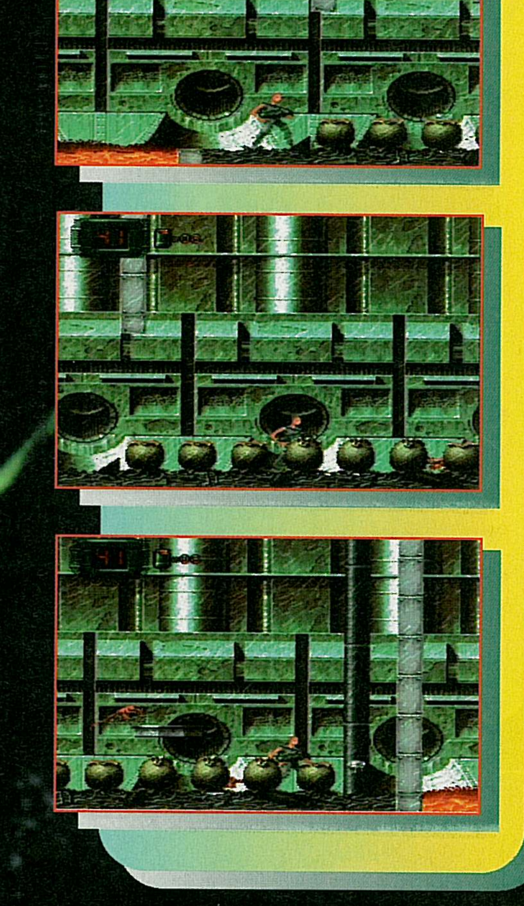
Ni la superficie del planeta está libre de la invasión alienígena.

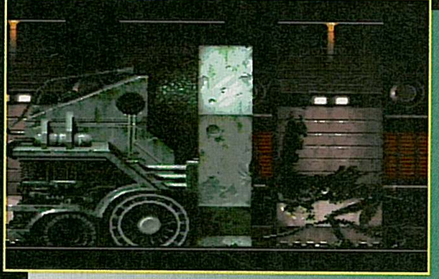


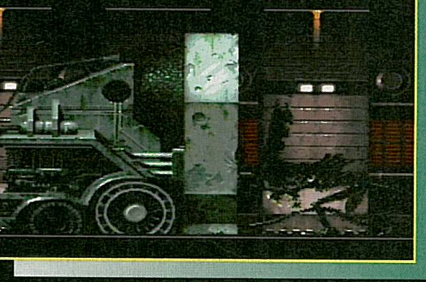
Ante un ataque desde arriba la mejor solución es utilizar el lanzagranadas.

MISION 2

Destruir huevos alien: si deseas que esos seres inmundos no se propagen, utiliza el lanzallamas para impedir su multiplicación.







El duelo final ha comenzado: ¿ podrá Ripley acabar con la reina Alien ?

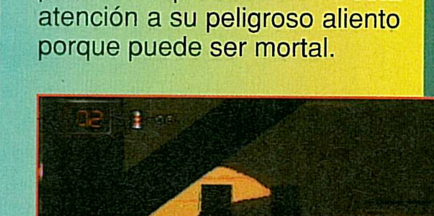
Un problema en los motores de propulsión ha paralizado la aeronave y ha detenido bruscamente el proceso de hibernación de las dos mujeres. La teniente, asombrada, comprueba, tras un lento despertar, que la niña ha muerto por un fallo técnico. Aquel heroico episodio resultó finalmente estéril. Para más inri, el pequeño cuerpo de la joven incuba un tremendo peligro en su interior, que representa una grave ame-

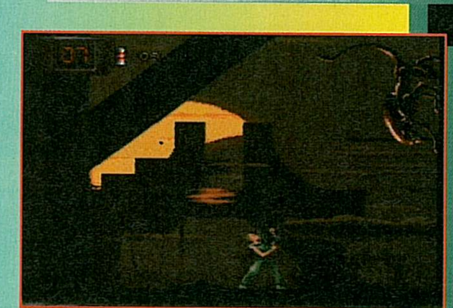


La computadora te dará la situación de la base en cualquier momento.

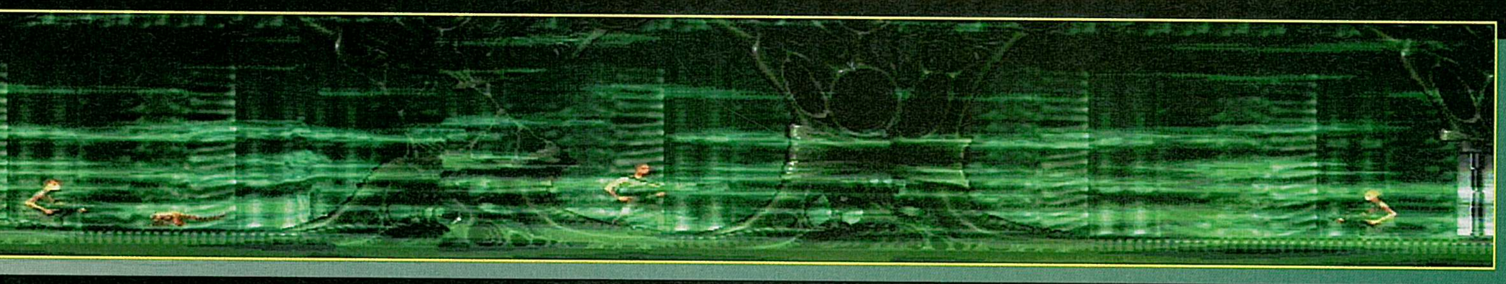
MISION 3

Destruir madre alien: hay que acabar con ella para impedir su reproducción. Presta atención a su peligroso aliento porque puede ser mortal.



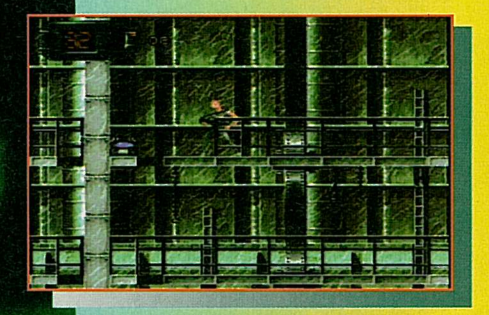




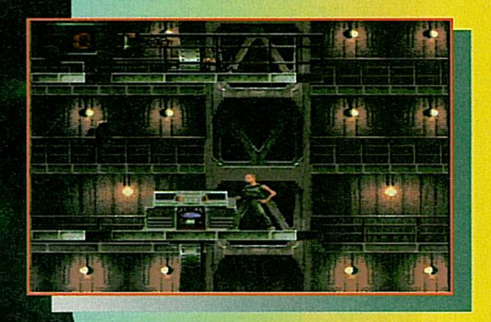


MISION 4

Conectar generadores: para realizar esta misión debes encontrar una célula energética y conectarla en el generador indicado por la computadora.



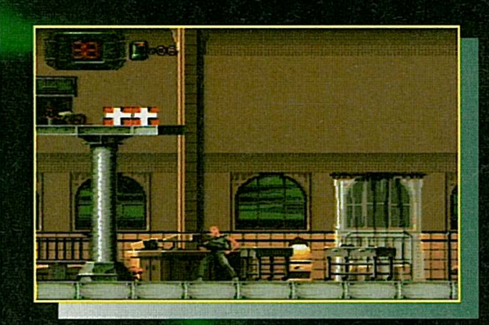






Los Face Huggers acabarán con los prisioneros si no actuas con rapidez.

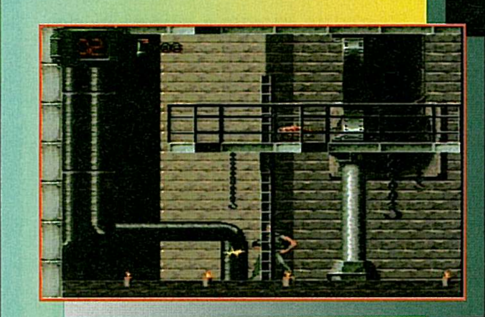
naza para Ripley en un planeta desconocido, utilizado como cárcel para convictos peligrosos. La acción está servida y promete fuertes emociones.
A diferencia de la versión para *Mega Drive,* donde el objetivo prioritario radica en salvar prisioneros, en este nuevo cartucho tendréis diversas misiones para lograr una sola meta: acabar con la reina alienígena.
Los programadores de ALIEN 3 se han esmerado hasta lo indecible, tanto en el aspecto sono-

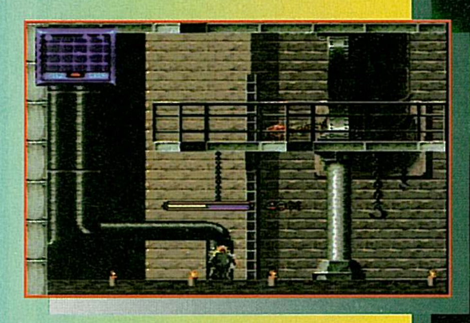


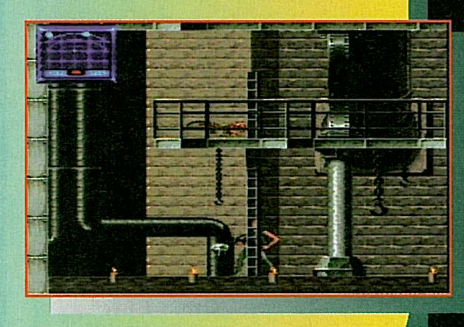
En la cubierta médica Ripley podrá restablecer su barra de energía.

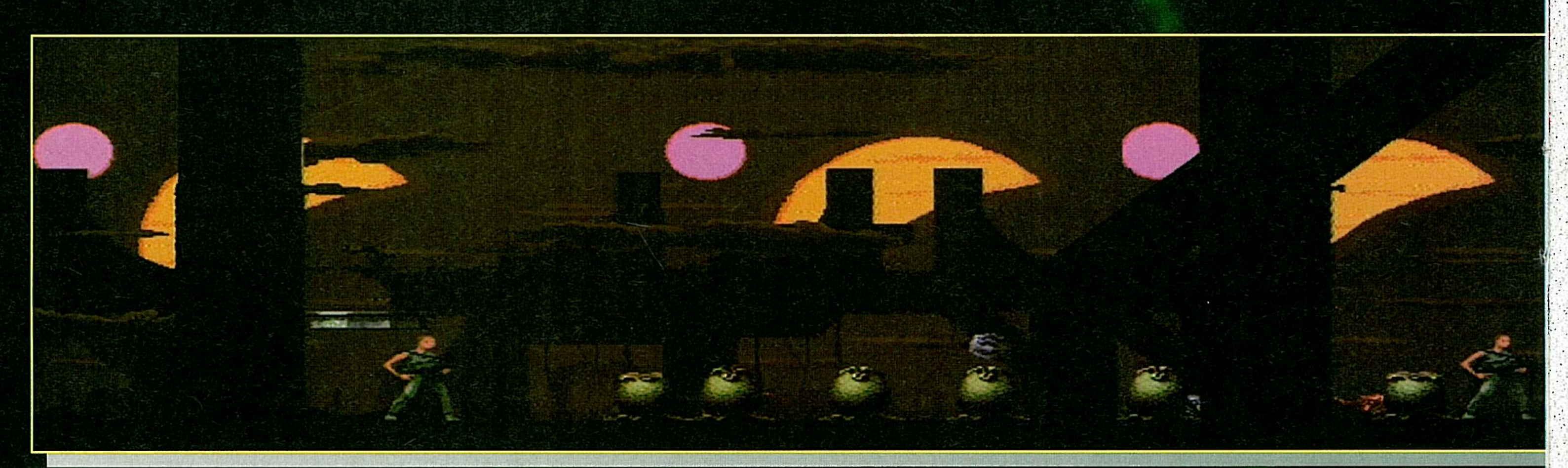
MISION 5

Soldar tuberías: es imprescindible que la presión de la base se encuentre en un nivel óptimo para reparar todas las averías.



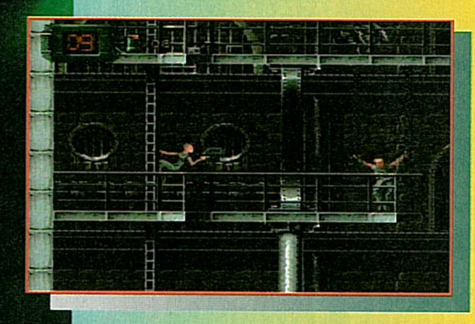


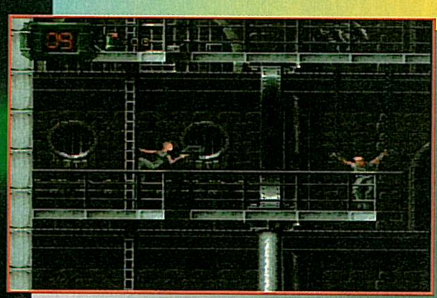


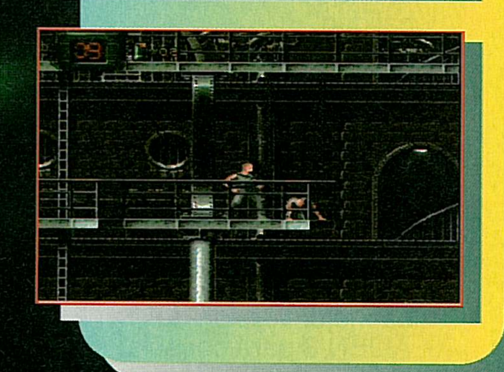


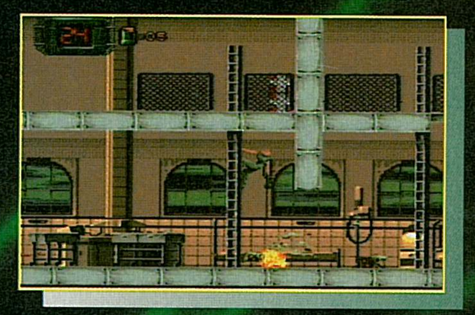
MISION 6

Rescatar prisioneros: en primer lugar, desátales sus ligaduras para, inmeditamente, extraerles la larva alien que crece en su interior.









La ametralladora nos acompañará durante toda la aventura.

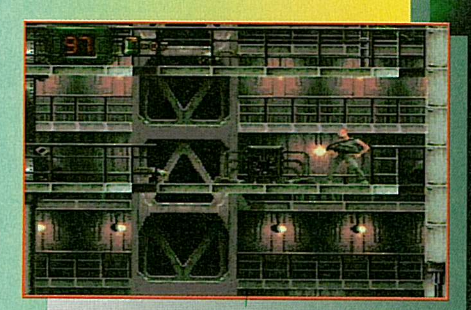
ro como en los gráficos. Los movimientos de la protagonista han sido digitalizados de la vida real, logrando una fantástica calidad. Ciertas melodías están extraídas de la banda sonora original de la película.
Los efectos de sonido han sido también han sido perfectamente imitados. De este modo, si has visto la película y eres capaz de recordarla nítidamente, te percatarás de que te resultan tremendamente familiares los gritos de dolor o el ritmo

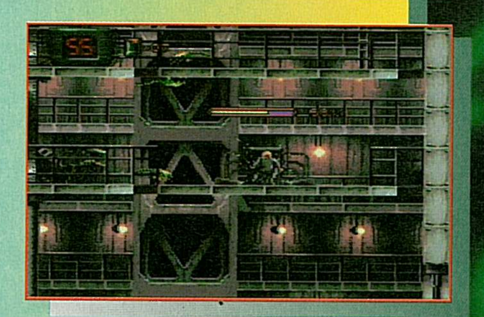


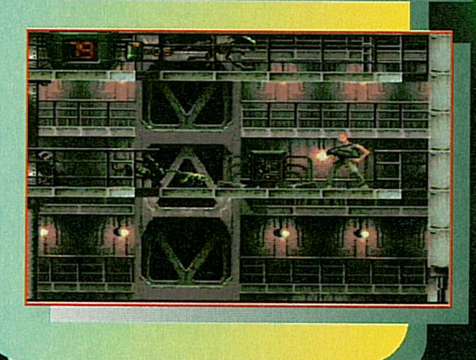
Las animaciones de nuestra protagonista son totalemente perfectas.

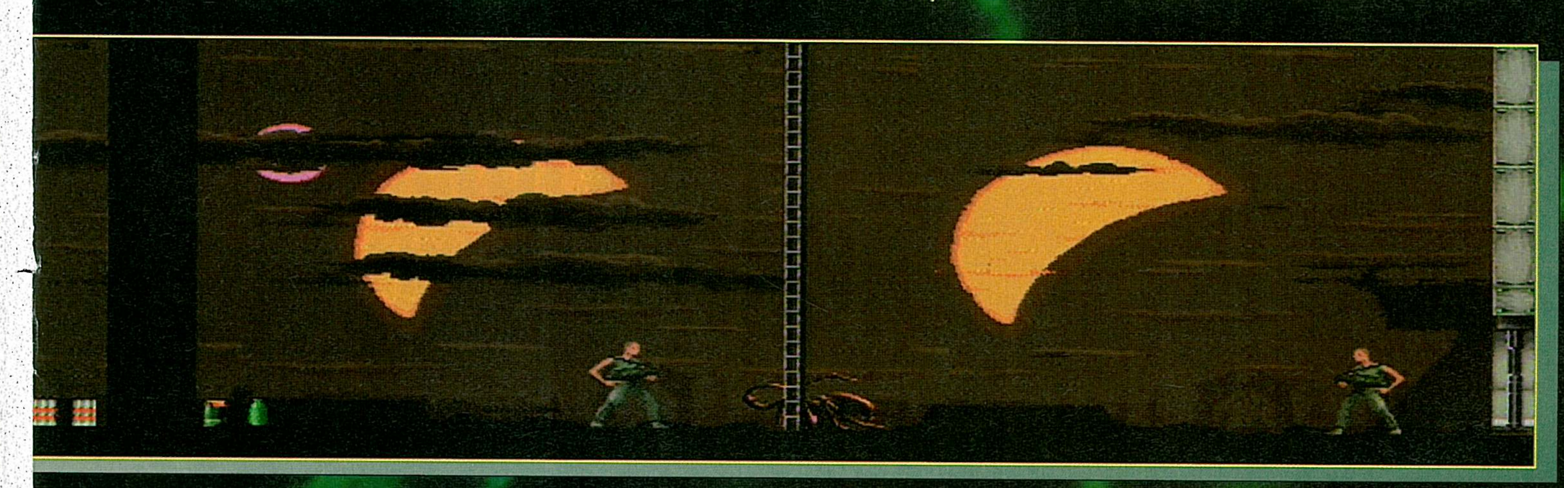
MISION 7

Soldar cajas de empalme: si cosiguen romper todas estas cajas, el fluido eléctrico se cortará sumiendo a la base en una completa oscuridad.



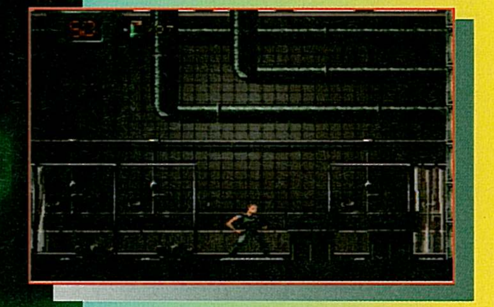




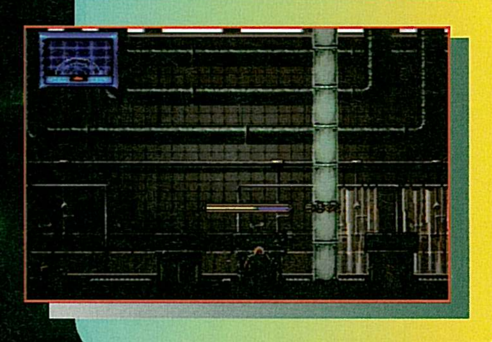


MISION 8

Soldar cajas de fusibles: como en la anterior misión, si funden todos los fusibles, la falta de electricidad representará un peligroso obstáculo.







respiratorio de los alienígenas. ALIEN 3 es un videojuego programado a conciencia para buscar un único resultado: el deleite del jugador.
No podemos pasar por alto una importante advertencia: después de iniciar el cartucho, tendrás un grave problema, ya que sólo podrás detenerte una vez que hayas alcanzado el final. A buen seguro que te resultará una experiencia tan arriesgada como agradable.

CARLOS F. MATEOS

PASSWORDS

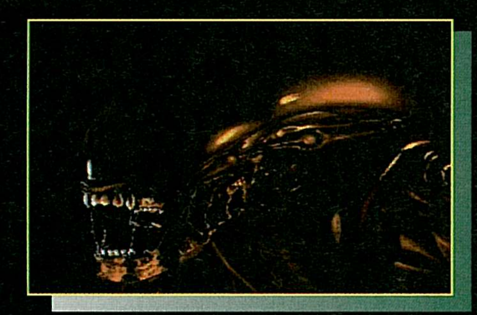
FASE 2:	QUESTION
FASE 3:	MASTERED
FASE 4:	MOTORWAY
FASE 5:	CABINETS
FASE 6:	SQUIRREL
FINAL DEL JUEGO:	OVERGAME

CODIGO DE ACTION REPLAY

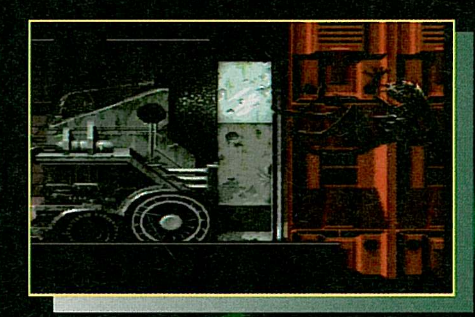
Para conseguir energía infinita:
7E124258

Para lograr metralleta infinita:
7E15D408

Para obtener bazooka infinito:
7E15DC08



Aquí podéis observar la escalofriantemente bella pantalla de Game Over.



Esta gran máquina servirá para poner punto y final a nuestra aventura.

NINTENDO
(LJN)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 6
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	94
MUSICA	95
SONIDO FX	91
JUGABILIDAD	90

- Colorido, scroll y animación de gran calidad.
- Perfecta ambientación audiovisual.
- Escenarios de película perfectamente recreados.
- Banda sonora del film.
- La mejor versión de ALIEN 3 para consola.
- Tiene passwords.

TOTAL 94

La vistosidad de sus digitalizaciones y la indudable categoría de sus efectos sonoros lo convierten en un cartucho de cine.


GAME GEAR
LLEVATELA DE CALLE POR
15.900 PTAS.
GAME GEAR
SEGA
PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
START
COLUMNS
SEGA
GAME GEAR
GAME GEAR, la aventura en su máxima expresión.
¡Llévatela de calle!.
Un pasaporte de lujo para recorrer el mundo.
GAME GEAR. La portátil color con más de 150 juegos a un precio de lo más osado.
¡ Tan sólo 15.900 ptas!
(I. V. A. INCLUIDO).
Y cuando la emoción te supere....¡ también convertible en tele!, tómate un descanso.
GAME GEAR. Consíguela con el Columns, el mejor juego de habilidad con más de 100 fases. ¡Llévatela de calle!.
LA LEY
SEGA
DEL MAS FUERTE
Unitros



La ley del shuriken

Mega Drive : acción

Vuelve un nombre mítico del videojuego: Shinobi. Con unos gráficos que quitan el sueño y una jugabilidad sin límite, las nuevas aventuras del legendario Joe Mushashi conforman uno de los mejores cartuchos ninjas de todos los tiempos.



En este instante los Samurais son más invulnerables que nunca.



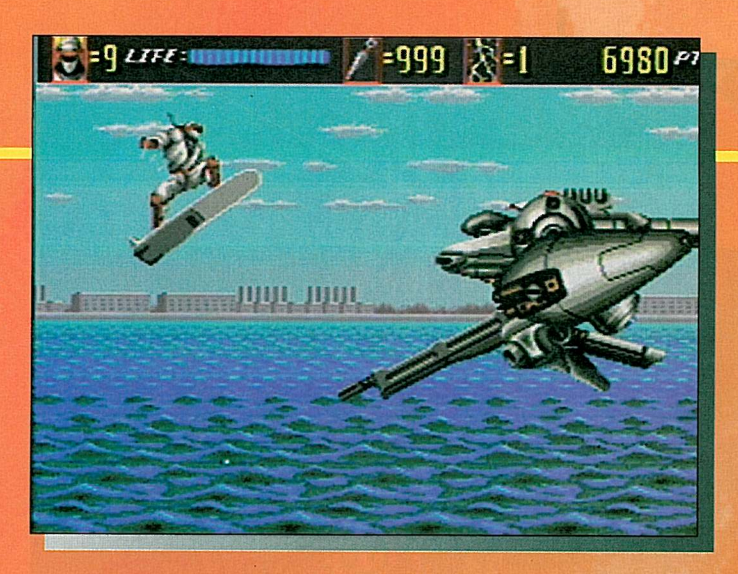
Esquivar los disparos enemigos a bordo de una tabla de surf se convierte en una tarea casi imposible.



Las armas de fuego convencionales no tienen nada que hacer frente a las técnicas milenarias del Ninjitsu.

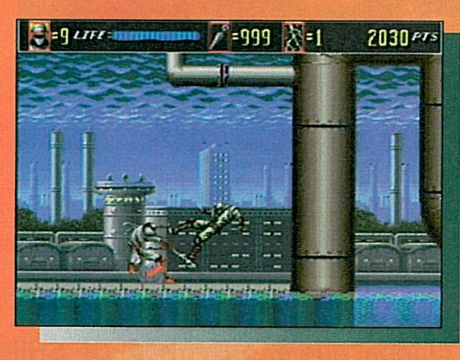


Las tuberías son la única opción para evitar las aguas del puerto, contaminadas por los vertidos tóxicos.



Este descomunal enemigo tiene la intención de agujerear unas cuantas tablas de surf con esta discreta ametralladora. Ojo a sus disparos.

Hace ya algunos meses tuvimos la oportunidad de poder ver una versión *Beta* (inacabada) del juego que nos ocupa. La experiencia no pudo ser mas decepcionante: scrolles faltos de velocidad y coordinación, sprites dignos de una portátil y decorados sosos y simplones. Una pena si tenemos en cuenta que la primera aventura de la serie fue considerada como uno de los mejores juegos que existían para *Mega Drive*. Los responsables de Sega también se dieron cuenta de que el producto no prometía nada bueno, por lo que retrasaron la fecha de lanzamiento y reanudaron el trabajo partiendo de cero. Sólo conservaron unos pocos aciertos de la primera versión, como el sprite del protagonista y uno de los enemigos finales. Casi un año después, no sólo se han pulido todos los fallos anteriores, sino que ha creado uno de los mejores juegos de ninjas



Joe cuenta con dos armas invencibles: la agilidad de sus piernas y su espada Katana.

Ni las modernas ametralladoras podrán enfrentarse al poder de la Katana del ninja.



La velocidad de Joe es el arma definitiva ante los insistentes ataques de los agresivos ninjas.



El bosque es el lugar idóneo para sufrir una emboscada a manos de los expertos ninjas de Neo Zeed.



Mushashi deberá dejar constancia de su extraordinaria habilidad para colgarse de los cables.

UN HOMENAJE A LOS VIEJOS TRUCOS



Como homenaje a esa obra maestra que fue REVENGE OF SHINOBI, los programadores de Sega han introducido también en esta tercera parte el viejo truco para conseguir shurikens infinitos. Sólo hay que dirigirse a la pantalla de opciones, poner el número de shurikens a 0 y esperar unos segundos.



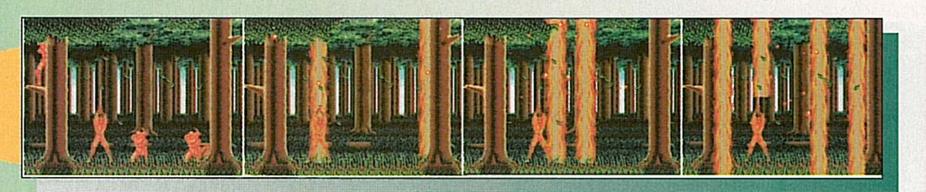


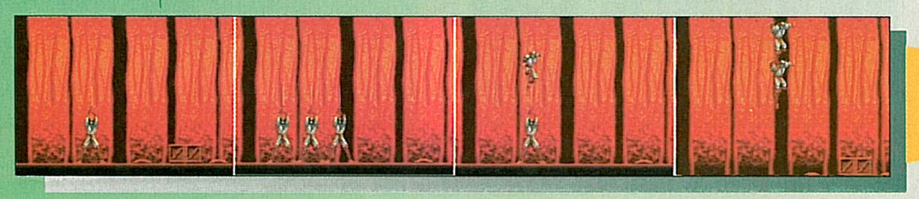
para consola, con una calidad técnica difícilmente superable.
El argumento vuelve a enfrentar a Joe Mushashi, el mítico seguidor del Ninjitsu, contra Neo Zeed, el maligno sindicato mafioso que ha resucitado después de la muerte de su creador a manos de Mushashi en REVENGE OF SHINOBI, la primera parte de la saga. Si en ésta Joe atravesaba autopistas y pilotaba mastodónticos camiones, en SHINOBI 3 deberá montar a caballo, trepar por cables e incluso practicar el surf.
Los gráficos son excelentes, casi rozan la genialidad, y poseen hasta 12 planos de scroll parallax en la fase del mar. Destaca la nueva rutina de deformación que utiliza la cabeza mutante en la fase del la-

LOS PODERES DEL NINJA

Al igual que en REVENGE OF SHINOBI, Joe tiene la oportunidad de usar las cuatro artes sagradas –Jitsus– para defenderse del ataque de sus enemigos. Cada una tiene una función especial y sólo se pueden ejecutar una vez por nivel. Los poderes son :

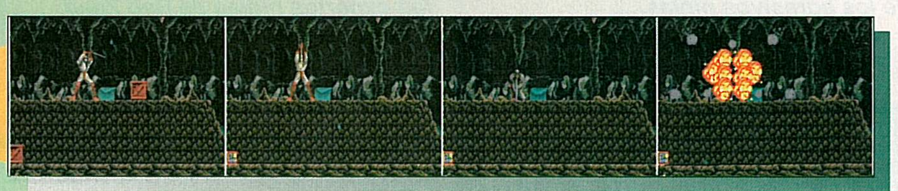
■ KARIU (Arte del Dragón de Fuego). Gracias a su *cálido* aliento, Joe Mushashi es capaz de fulminar de un soplo cualquier forma de vida que habite en la pantalla.

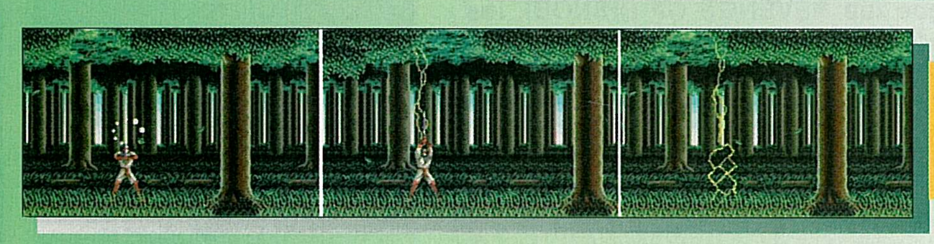




■ FUSHIN (Arte de Flotar). Es imprescindible para superar algunos niveles, como el de las cataratas. Gracias al poder de este jitsu, el salto llega a límites inimaginables.

■ MIJIN (Arte de Pulverizarse). La autodestrucción es el último recurso con aquellos enemigos que no sucumban ante los otros poderes, aunque usarla siginifica perder una vida.





■ IKAZUCHI (Arte del Trueno). Funciona al utilizar una barrera eléctrica que proporciona un cierto grado de inmunidad. Cuando se reciben unos cuantos golpes, el hechizo desaparece.

En pantalla



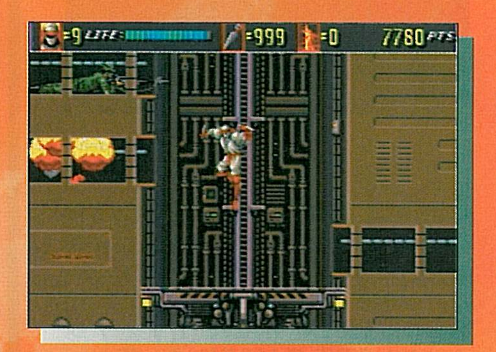
Parecen los hermanos Dalton, pero es un androide con una gran agilidad.



Joe pone en práctica su destreza en el salto ante un inesperado espectador.



Ajustar bien el salto permite encontrar power-ups, corazones y otros items.



En los tubos de ventilación, los soldados intentarán acabar con Musashi.



Minas y motoristas dificultarán las artes surfistas de Joe.



La patada en el aire es tan espectacular como mortífera.



Las afiladas vallas pondrán en peligro la salud de nuestro caballo.



Murasaki es famoso por sus cuatro brazos y su habilidad con la lanza.



En la fase dos, el ninja sufrirá una persecución a lomos de su caballo.



Ni las aeromotos pueden superar la velocidad de Joe en la tabla de surf.



Con paciencia, atravesar los gases tóxicos de la factoría será factible.



Acercarse demasiado al ninja flotante Kabuki tiene sus riesgos.

A bordo del montacargas, Mushashi va a experimentar una ascensión tan angustiosa como emocionante.







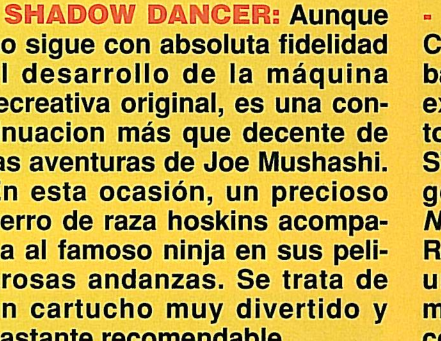
El laboratorio contiene cientos de experimentos genéticos que pueden resultar muy peligrosos, ya que algunos cuentan incluso con vida propia.

SHINOBI : LA SAGA

Esta no es, ni mucho menos, la primera incursión de Joe Mushashi en la *Mega Drive.* Además de protagonizar otras tres aventuras en *Master System II* y dos en *Game Gear,* el ninja de Sega ha aparecido en otras dos ocasiones en los 16 bits :







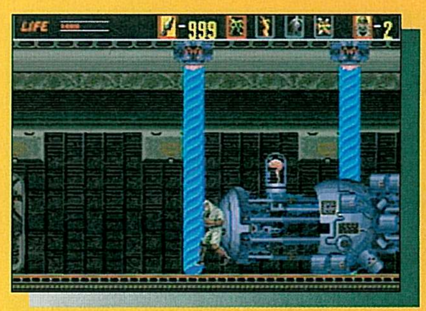
- SHADOW DANCER: Aunque no sigue con absoluta fidelidad el desarrollo de la máquina recreativa original, es una continuacion más que decente de las aventuras de Joe Mushashi. En esta ocasión, un precioso perro de raza hoskins acompaña al famoso ninja en sus peligrosas andanzas. Se trata de un cartucho muy divertido y bastante recomendable.

- REVENGE OF SHINOBI: Cuenta con una inolvidable banda sonora compuesta por el excepcional Yuzo Koshiro, autor entre otras de la música de STREETS OF RAGE 1 y 2 y el genial ACT RAISER de *Super Nintendo.* Al margen de esto, REVENGE OF SHINOBI es todo un clásico que no ha hecho más que ganar con el tiempo, como las buenas obras de arte.







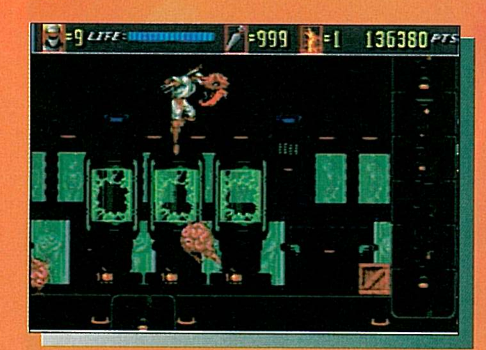


boratorio. En el aspecto sonoro no llega a superar las melodías de REVENGE OF SHINOBI, creadas por el genial Yuzo Koshiro, pero cumple perfectamente su papel al crear un ambiente lleno de músicas orientales y pegadizas.
Dice una voz popular que es de sabios rectificar. A ella se han acogido los programadores de Sega. Desechar la pobre versión que presentaron hace un año, indigna para un título de este calibre, y convertirla en el producto de la calidad que hoy nos deslumbra fue un acierto. Tanto si te gustan los juegos de ninjas como si no, SHINOBI 3 es esencial para los amantes de los arcades de acción. Uno de los mejores cartuchos de los últimos meses y la culminación de una saga magnífica

NEMESIS



Un bosque en llamas es el infernal escenario donde se desarrolla la quinta fase.



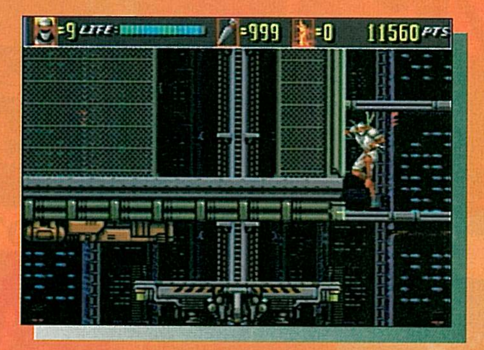
Cada probeta encierra una nueva y terrible forma de vida, sin embargo, nada hará desistir a Joe Mushashi en su empeño por derrotar a Neo Zeed.



La mayoría de las cajas en la fase del acantilado esconden bombas.



Una entrañable versión doméstica de Godzilla es la encargada de vigilar el acceso a la sexta fase.



Un fallo en el salto y el ninja Shinobi será historia. Unos buenos reflejos son imprescindibles en esta pantalla.





SEGA
(SEGA)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 9
FASES: 7
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	83
MUSICA	81
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	85

- Múltiples planos de scroll parallax.
- Los nuevos movimientos del ninja.
- La fase del surf: bonita y espectacular.
- Divertido, jugable y bastante difícil.
- Falta una mayor atención en el aspecto sonoro.
- Algunas fases son imposibles de superar.

TOTAL 86

Uno de los mejores juegos de ninjas que han aparecido para consolas. Con una mejor música hubiera podido ser el arcade definitivo.

ENTRA EN UN MU



NDO FASCINANTE

Si además de jugar, quieres aprender, descubre el maravilloso mundo del software didáctico. Conoce el cuerpo humano, viaja a través del Universo, ejercita tu memoria, aprende inglés y por supuesto, iníciate en el mundo del ordenador. Todo ello de la manera más sencilla y divertida.



CUPON DE PEDIDO

Deseo me envíen los siguientes juegos al precio de 4.595 pts. cada uno.

Formato 3,5

CANTIDAD	REFERENCIA	IMPORTE
Gastos de envío		**200**
TOTAL		

Nombre y apellidos.......................................

Domicilio.......................................

Población.......................Provincia.......................C.P.......

Fecha nacimiento.......................Profesión.......................

FORMA DE PAGO

☐ Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.

☐ Giro postal nº.......................de fecha.......................

☐ Tarjeta de crédito

VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................

Nombre del titular, si es distinto.......................

SJ

Rellena este cupón y evíalo a:
EDICIONES MENSUALES, S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.
28009 Madrid.





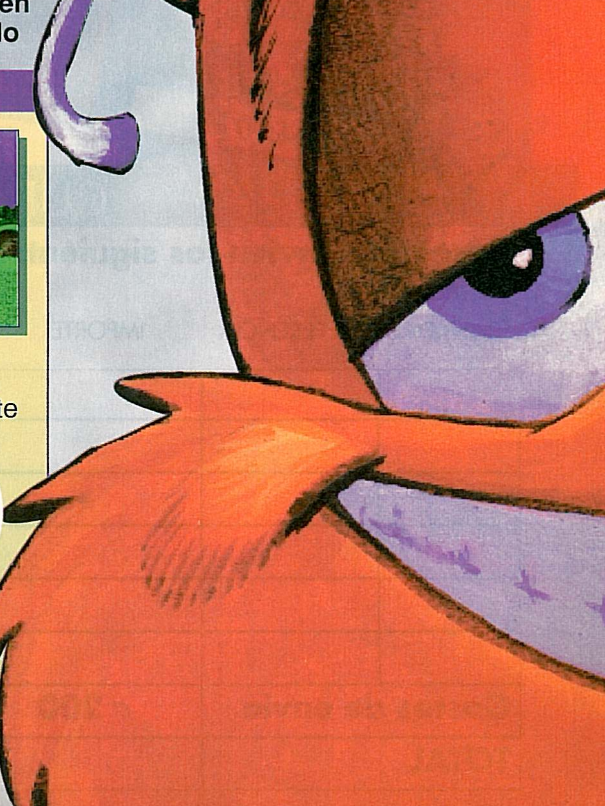
Super Nintendo y Mega Drive: plataformas

BUBSY THE BOBCAT

Maullidos con estrella

Accolade, una de las compañías estadounidenses más prestigiosas en la programación de videojuegos,.ha abordado con éxito la difícil tarea de crear una nueva estrella. Su nombre es Bubsy y está llamado a competír en popularidad y simpatía con los mismísimos Sonic o Mario. Este felino socarrón ha llegado por fin a las consolas españolas.

Bubsy es un héroe curioso y diferente. Sus cualidades son la habilidad, la astucia y la simpatía. En su primera aventura, la mascota de Accolade se enfrenta a los woolies, los malvados habitantes del planeta Rayon. Los *malos* buscan desesperadamente unos ovillos de lana, principal fuente de su poder, en un intento por conquistar la Tierra. Bubsy posee una magnífica colección, pero no está dispuesto a desprenderse de ella sin luchar. Ser un héroe no es una misión fácil y Bubsy va a comprobarlo en sus propias carnes. Como todo



MUNDO 1: LA MONTAÑA









Un paisaje montañoso con cataratas y toboganes de agua, te trasladará hasta las aldeas que pueblan la zona. Entra en todas las cuevas, ya que algunas de ellas esconden fases de *bonus*. También puedes entrar en las alcantarillas de las villas cuando la tapa esté levantada. Al final encontrarás dos ovillos gigantes que te atacarán.



Los soberbios gráficos de final de nivel y las animaciones de cada uno de los personajes, especialmente de Bubsy, utilizan una gran cantidad de memoria.







buen felino, arriesgará sus múltiples vidas para defender tan noble causa. Y si perece en combate... no pasa nada. Sus muertes no son traumáticas porque los programadores han ingeniado 12 maneras divertidísimas de ser un valiente y morir riendo.

El juego cuenta con 16 niveles (tres por cada uno de los cinco mundos y un nivel final). Mención especial merece la última fase, que se presenta como el postre de un excepcional menú capaz de satisfacer al consolero más voraz. Sólo podréis concluir cada uno de los trayectos alcanzando un gran ovillo que aparecerá en los últimos tramos. Por cierto, cada tres fases encon-

Cada una de las fases concluye con la recogida de un gran ovillo que surgirá en los últimos tramos de cada recorrido.

MUNDO 2: EL PARQUE DE ATRACCIONES







El parque de atracciones dispone de todas las diversiones y maravillas de estos tradicionales lugares de recreo, tales como: montañas rusas, payasos, caballitos y aviones voladores. Deberás saltar encima del típico medidor de fuerzas para alcanzar el punto más alto de la feria, donde normalmente se halla alguna de las puertas transportadoras.



MUNDO 3: EL TREN Y EL DESIERTO









Un tren se convertirá en un obstáculo peligroso durante tu trayecto hacia el desierto. Recorre sus vagones con precaución ya que multitud de peligros te acecharán en los más recónditos lugares. Tras alcanzar el caluroso paraje, llegarás a un cañón montañoso donde descubrirás los caminos secretos que conducen al enemigo final.

Para sacar ventaja

Estos son los códigos de todos los niveles de la versión ***Super Nintendo***:

Nivel 01: JSSCTS
Nivel 02: CKBGMM
Nivel 03: SCTWMN
Nivel 04: MKBRLN
Nivel 05: LBLNRD
Nivel 06: JMDKRK
Nivel 07: STGRTN
Nivel 08: SBBSHC
Nivel 09: DBKRRB
Nivel 10: MSFCTS
Nivel 11: KMGRBS
Nivel 12: SLJMBG
Nivel 13: TGRTVN
Nivel 14: CCLDSL
Nivel 15: BTCLMB
Nivel 16: STCJDH



Los creadores han recreado 12 maneras diferentes de morir para que el momento del óbito no sea traumático.



traréis unos *encantadores* enemigos que os traerán de cabeza. En los más recónditos parajes del cartucho existen *bonus* escondidos para aumentar la cifra de ovillos. Si estáis atentos a la hora de capturar bolas de lana, vuestra recompensa llegará en forma de vidas extra o de puntos.

Trucos para la batalla textil

Las camisetas de Bubsy constituyen también un buen modo de prolongar el juego, ya que esconden una considerable cantidad de vidas extra. Un nuevo consejo: si veis merodear una camisa de color negro, atrapadla sin dudarlo. Esta camiseta os otorgará inmunidad, convirtiéndoos en sombra. La calidad gráfica del programa es indiscutible, tanto en *Mega Drive* como en *Super Nintendo*. Los 16 megabits del cartucho han sido sabiamente aprovechados.

MUNDO 4: LA PRADERA



La pradera constituye un maravilloso paraje repleto de árboles y vegetación otoñales. En esta fase deberás evitar a los castores leñadores, debido a su enorme maestría en el manejo de hachas. Utiliza los troncos como trampolines para acceder a elevadas plataformas. Otra posibilidad es avanzar por el lecho del río con ayuda de una balsa de madera.







En pantalla

MUNDO 5: EL BOSQUE DE BAMBU



En este paisaje deberás recoger las hojas de bambú para poder alcanzar las distintas plataformas. Las telas de araña, dispersas por las ramificaciones de los árboles, son el pasaporte necesario para subir a alturas elevadas. Un consejo importante: evita toparte con los arácnidos, ya que tu vida pende de un hilo (y no de araña precisamente).







¿Por qué este derroche de memoria? Los gráficos de cada nivel y las animaciones, que son múltiples para todos y cada uno de los personajes, son el motivo de este dispendio. En este aspecto destaca con luz propia Bubsy.

El aspecto sonoro también se ha cuidado al máximo. Las melodías, los efectos y las logradas voces digitalizadas crean un panorama de lo más realista. La velocidad es otra característica fundamental del felino. No obstante, dirige a Bubsy con tranquilidad o te *comerás* a algunos enemigos. De cualquier modo, cuentas con una opción de passwords para seguir en la fase donde se concluye.

Este cartucho hará las delicias de los amantes a los juegos de plataformas. El programa provoca una duda motivada por la semejanza entre las dos versiones. ¿Se ha aprovechado la *Mega Drive* hasta la última gota o no se ha utilizado a tope una consola superior como es la *Super Nintendo?*

ANTONIO GREPPI

FASE FINAL: EL ESPACIO SIDERAL









El último paso de este divertido trayecto viene representado por un satélite, donde enemigos con escafandras intentarán deteneros con la inestimable ayuda de unas avanzadas pistolas láser. Emplea los transportadores para dirgirte a las diversas dependencias. Las palancas abren puertas que permiten vaciar los peligrosos charcos de ácido.



ACCOLADE
(ACCOLADE)
MEGAS: 16
JUGADORES: 2
VIDAS: 10
FASES: 16
CONTINUACIONES: 1
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	90
MUSICA	86
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	88

- El cartucho destila simpatía a raudales.
- Los movimientos son vertiginosos.
- Gran colorido en ambas versiones.
- Excelente jugabilidad.
- La animación del felino es fracamente buena.
- El sonido FX no alcanza el nivel que cabría esperar en un cartucho de tanta calidad como este.

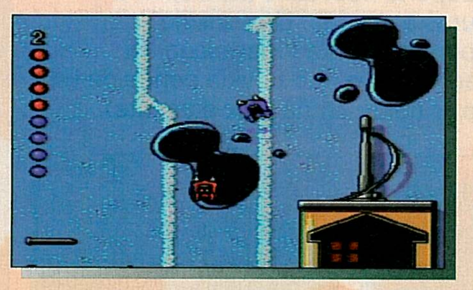
TOTAL 89

Los programadores y creativos de **Accolade** han desarrollado la figura de un personaje que será el abanderado de toda una saga de futuros juegos.

MICROMACHINES

A toda máquina

Mega Drive: deportivo



Las micromachines son maquetas o miniaturas a escala de vehículos todo terreno, helicópteros, aviones, lanchas rápidas, bólidos de carreras y todas aquellas máquinas que la imaginación humana ha sido capaz de concebir para viajar por tierra, mar y aire. Como alguién pudiera suponer, éste es un nuevo juego de carreras; la diferencia con los aparecidos hasta la fecha es la forma en la que están realizados los trazados.

Las máquinas son maquetas en miniatura y los circuitos son los mismos que cualquier persona diseñaría en su hogar con elementos caseros. Por ejemplo, las rampas son libros de texto puestos al revés, un circuito de carreras está hecho sobre el mantel de la mesa de la cocina, tornillos, lápices y sacapuntas hacen las veces de los límites de los circuitos. El resultado es, sencillamente, el mismo, ya que chocar contra un tenedor gigante tiene un efecto similar al que ocasionaría chocar contra un bloque de hormigón, aunque la primera opción resulta bastante más original.

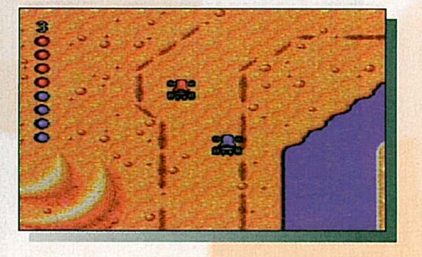
Modos de juego

Existen diferentes modalidades de juego. Para pasar un buen rato no hay nada como una partida a dobles con otro jugador. El modo *head to head* es, sin duda, el más adictivo de



El cartucho permite la opción de elegir tanto los vehículos como los personajes que los pilotarán. Tanto unos como otros derrochan simpatía por los cuatro costados.



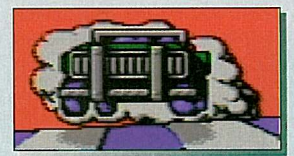


VEHICULOS Y CIRCUITOS



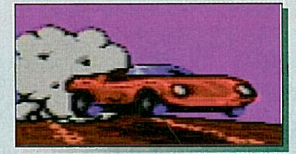
Esquivar pupitres o correr a toda velocidad sobre una mesa de billar no es ningún problema si se cuenta con una amplia gama de vehículos. Desde helicópteros a jeeps todo terreno.

JEEPS TODOTERRENO



Corren alocadamente sobre la mesa de la cocina con desayuno incluído.

DEPORTIVOS



En clase y con pupitres. Ojo con los abismos y la velocidad de los bólidos.

CAMIONES



Explotan al chocar entre sí. El circuito es súper deslizante.

TRACK CAMIONES



Son los célebres 4x4 cuentan con grandes ruedas de tractor.

FORMULA 1



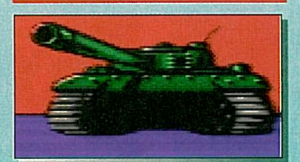
El circuito es original: una mesa de billar. Atentos a las troneras.

HELICOPTEROS



Tienen movimiento inercial y son algo difíciles de manejar.

TANQUES



Tus enemigos te disparan en cuanto te descuidas.

LANCHAS RAPIDAS



Fáciles de dirigir, sólo hay que estar atentos a los remolinos.

todas las opciones. Además, se puede competir aisladamente en una carrera o jugar el campeonato entero. Cuando no existe un segundo jugador, el ordenador se encarga del control de los otros tres contrincantes. Al contrario que en la mayoría de los programas en los que los otros jugadores son manejados por el ordenador, aquí ganar o clasificarse no es tarea fácil, . En **MICROMACHINES** el nivel de dificultad ha sido sabiamente equilibrado y consigue engancharnos sin problemas. Al jugar contra tres jugadores la clasificación es más probable, ya que siempre hay alguno de ellos más lento y torpe que el resto. Por contra, el ordenador saca sus mejores dotes de conducción en el modo uno contra otro, siendo verdaderamente difícil superarle en algunos trazados.

Los gráficos son miniaturizados pero están bien resueltos. Los juegos de **CodeMasters** se han caracterizado siempre por su jugabilidad, y éste no iba a ser una excepción. Los hermanos Darling, creadores entre otros de la saga de DIZZY, han procurado siempre imprimir en los programas de su sello un carácter diferente al resto de los videojuegos. Los gráficos y efectos especiales pasan a un segundo plano en favor de la *playability* y la diversión. En estos aspectos, **CodeMasters** son un valor seguro.

M. DE LUIS



MicroMachines es un producto Darling y la adicción está garantizada. Gráficos, sonido y jugabilidad al servicio de una idea. No falla.



Super Nintendo: plataformas

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT: ADDAMS FAMILY II

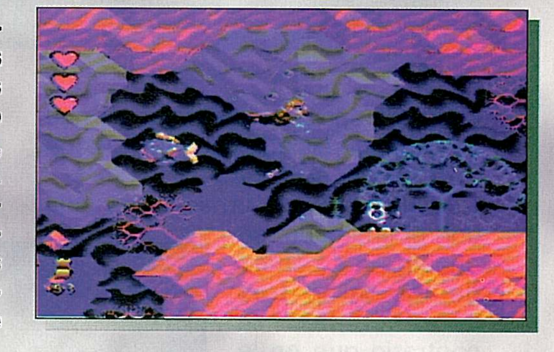
Una familia para morirse de risa

El éxito obtenido por THE ADDAMS FAMILY ha dado paso a una segunda versión para Super Nintendo, que sigue la prometedora trayectoria de su antecesora. Pugsley, uno de los hermanos de esta siniestra familia, está empeñado en recuperar los juguetes de Wednesday. Suspense y diversión completan un magnífico argumento.

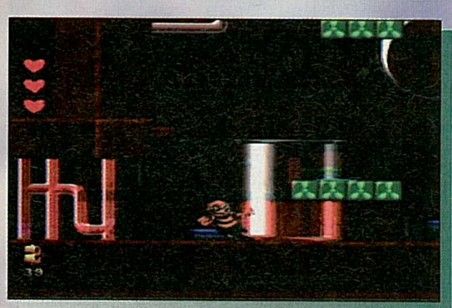


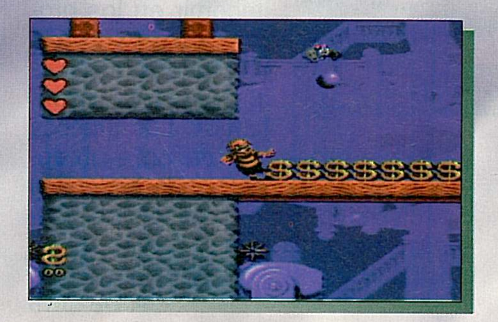


El joven Pugsley deberá recuperar de la tétrica mansión de los Addams los curiosos y extraños objetos de Wednesday, tales como fuego de dragón, redes de araña, tinta de pulpo o guantes mágicos. Es decir, los juguetes que todo niño desearía tener en su habitación, aunque probablemente los padres no opinarían de igual modo. Es únicamente cuestión de gustos.
La casa consta de siete habitaciones de gran amplitud. Seis de ellas favorecen el acceso para recuperar los deseados artilugios de la pequeña Wednesday Addams, aunque en el camino os encontraréis con diferentes subniveles capaz de despistar al más sagaz de los detectives.
La misión se complica, pero el entretenimiento comienza a vislumbrarse en toda su intensidad.
Como sucedió en la primera versión de este videojuego, dispondréis en cada vida de una serie de corazones que determinan la cantidad de energía existente.
Este poder se puede recuperar recogiendo los corazones que deambulan por las estancias de la casa o bien atrapando un buen puñado de dólares. Si lográis reunir la cifra de 25 obtendréis un nuevo órgano vital y con cien disfrutaréis de otra vida. La inversión en vísce-














La mansión de los Addams es un nido de sorpresas. Pugsley debe recorrer todas sus estancias para recoger los juguetes de Wednesday. El baño o el ático son lugares que habrá que visitar.







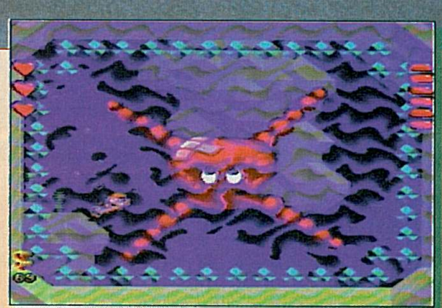
ras, órganos vitales y sangre merece la pena.
Existen numerosas de estancias secretas donde recuperar el resuello en plena odisea, pero además permiten grabar la posición en ese nivel. Si caéis en el intento, no es necesario regresar al comienzo; bastará con partir desde esa última habitación.

Renovarse o morir

THE ADDAMS FAMILY, uno de los mejores juegos de plataformas del año pasado en dura competencia con el inevitable SUPER MARIO WORLD, ofrece importantes diferencias con esta segunda entrega.
En primer lugar, Gómez, cabeza de familia y protagonista de la anterior versión del juego, ha dejado el lugar de privilegio a su hijo Pugsley. El motivo es sencillo: este último programa, a

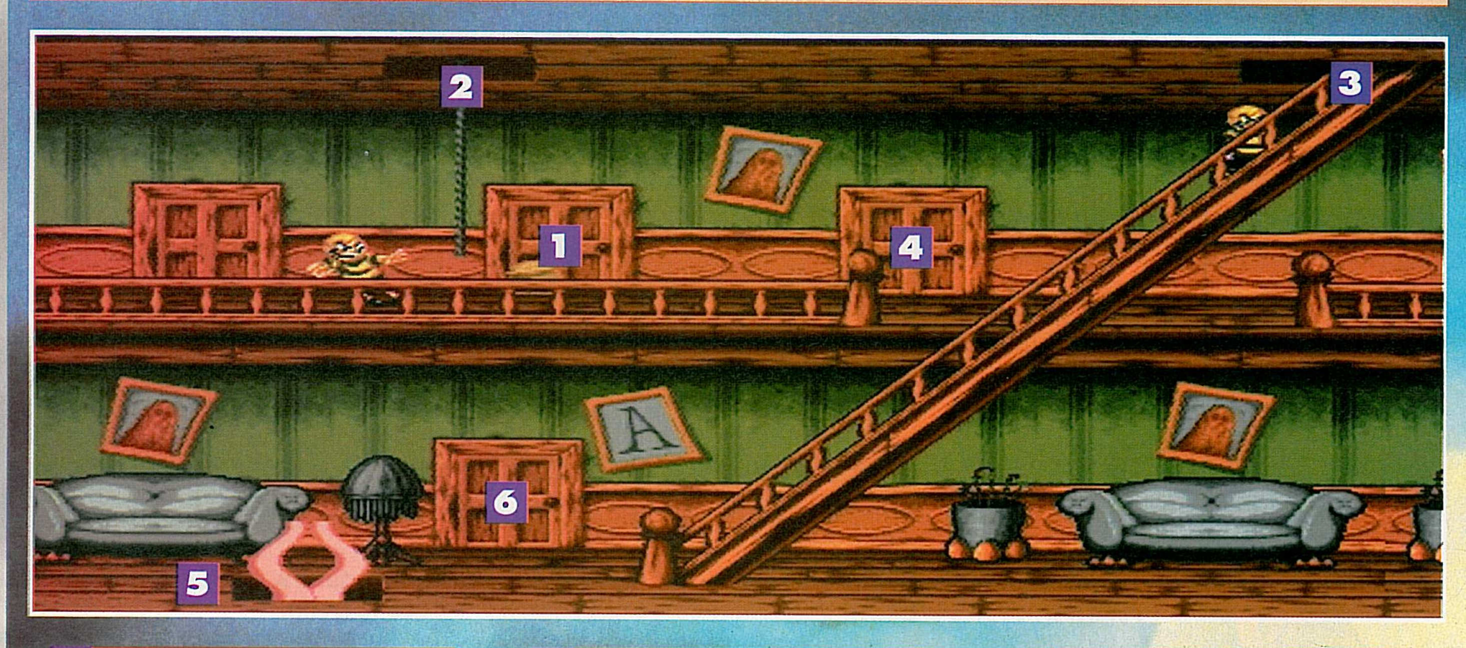
EL PASAJE DEL TERROR



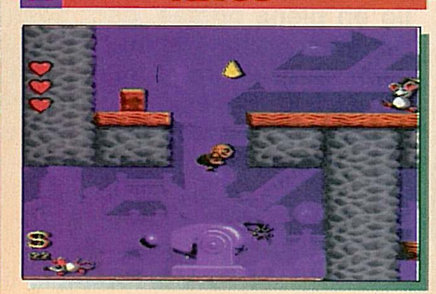


1 BAÑO

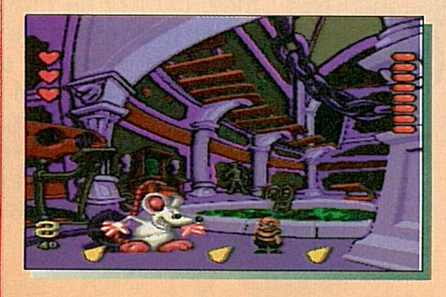
En el "cuarto de pensar" de los Addams tendrás que localizar la tinta del pulpo que ha extraviado la pequeña y que utiliza para pintar. Tras saltar las burbujas de la bañera, sumérgete en la taza hasta llegar a la guardida del pulpo. Evita a los gatos submarinistas.



2 ATICO



Un exquisito queso de bola es el objeto que Pugsley debe recuperar en esta estancia. Escala por las cuerdas, evitando topar con los ratoncillos, para enfrentarse a su jefe, ubicado en lo más alto de la mansión.



3 BOLA DE CRISTAL



La abuela es quien guarda la bola de cristal y la que mete a Pugsley en la bola para conseguir el fuego del dragón. Peligrosos caballeros medievales y pequeñas bestias evitarán que llegues hasta su jefe.



4 LABORATORIO

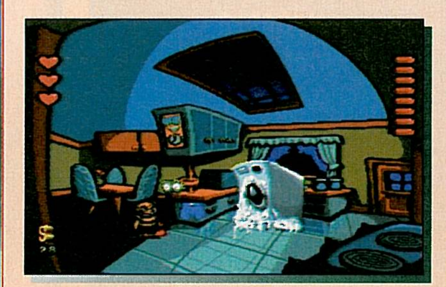


Elementos químicos vertidos en el laboratoria han provocado el nacimiento de una araña gigante. Tienes que conseguir su tela. Procura no caer en los charcos de ácido que provocan daños en tu energía.



5 SOTANO





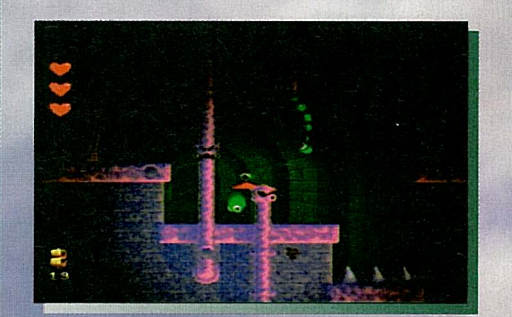
Un casco de minero será la ayuda para que Pugsley pueda conseguir la ropa de Wednesday, ya que el sótano está a oscuras. La ropa está en la lavadora, que se ha vuelto loca por una descarga eléctrica.

6 FRIGORIFICO





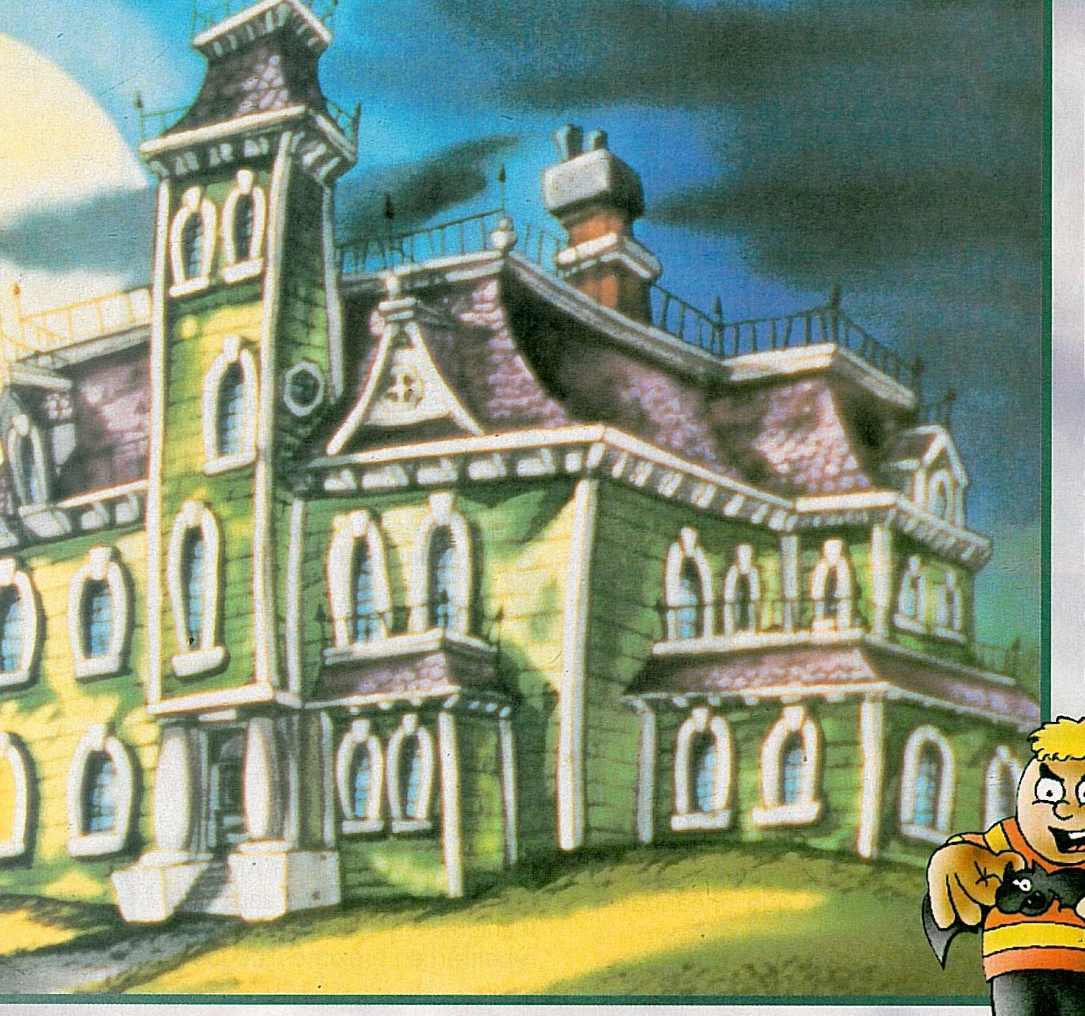
Hay que conseguir los guantes del mago. El hielo es tu peor enemigo, ya que te hará resbalar. Tienes que realizar combinaciones de bloques para abrir puertas, al estilo del conocido juego de mesa SIMON.



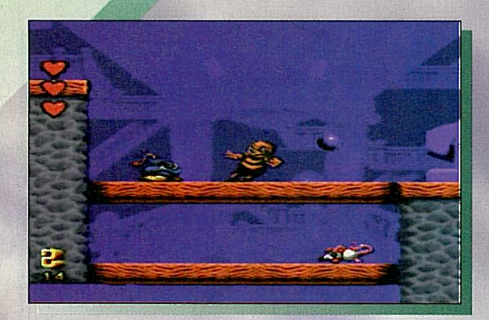


ADDAMS FAMILY reúne todos los componentes de un buen juego de plataformas.





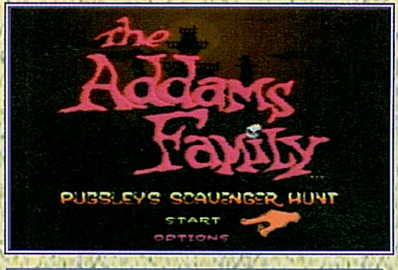
diferencia del original basado en la película del mismo nombre, obtiene su esencia y se basa en aquellos maravillosos cómic de los años sesenta y setenta.
En segundo término, las diferencias técnicas resultan notables. Los años no pasan en balde y James Higgins, de la mano de su magnífico equipo de programadores en Ocean, ha adquirido enormes conocimientos sobre la consola *Super Nintendo*, que no han pasado desapercibidos en este videojuego.
Los gráficos, tanto de los personajes como de los fondos, poseen una ca-





lidad innegable. Efectos como el de la cámara de ojo de pez en la fase de la bola de cristal o el "colour layering" de las burbujas del baño constituyen ejemplos asombrosos de esta vertiginosa evolución técnica.
Los efectos sonoros y las diferentes melodías que acompañan los movimientos de Pugsley cumplen a la perfección con su cometido de acompañamiento en el desarrollo de la aventura.
Este impresionante cartucho de plataformas, oscurecido en un primer momento por su complejidad, te atrapará en sus redes a medida que avances en su dominio. En este caso, segundas partes sí fueron buenas.

ANTONIO GREPPI



OCEAN SOFTWARE
(OCEAN SOFTWARE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 6
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	93
MUSICA	87
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	88

- Gráficos coloristas y fondos de pantalla alucinantes.
- Los jefes de final de nivel tienen una calidad extraordinaria.
- Posibilidad de elegir la fase que queremos jugar.
- Excelente concepción técnica.
- Excesiva complejidad en el desarrollo del juego.
- Repetición de sonidos FX de la anterior versión.

TOTAL 93

Ocean se ha superado con esta entrega de ADDAMS FAMILY, principalmente en los aspectos técnicos. Un acierto que repetirán en próximos juegos

ADDAMS FAMILY 2 (Game Boy)

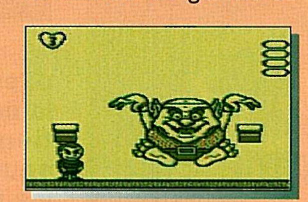


GRAFICOS	82
MUSICA	71
SONIDO FX	69
JUGABILIDAD	91

TOTAL 90

Por increíble que parezca, Ocean ha conseguido recrear toda la jugabilidad y buen hacer del primer ADDAMS FAMILY.

Aunque con el mismo título, esta segunda entrega los Addams tiene un desarrollo distinto a la versión Super NES. Los decorados, los enemigos y la estructura de niveles han sido respetados al máximo, pero aquí el protagonismo recae sobre Pugsley, en lugar de Gómez. El objetivo es rescatar a los demás miembros de la familia de las garras de un ente maligno.





Gráficamente el juego es intachable, con personajes grandes y bien definidos. En el aspecto sonoro sólo destaca la melodía de la presentación, la única del juego. ADDAMS FAMILY es divertido, gracioso, y fácil de jugar. Además es muy largo, por lo que los programadores de Ocean han respetado la opción de passwords del original para evitar tener que empezar de nuevo el juego cada vez que encendamos la consola.

NEMESIS

Quickjoy

¡Los mejores accesorios a tu alcance!

QUICKJOY PARA SEGA® Y NINTENDO®

SN Program Stick

- Joystick de estilo arcade compatible Super Nintendo®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Botones de disparo adicionales a izquierda y derecha.
- Pad de botón de disparo orientable.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporando 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta con varias velocidades.
- Batería interna para las memorias.
- Cable de conexión de 240 centimetros de longitud.





SN Program Pad / SG Program Pad

- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporado.
- 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta.
- Cable de conxión de 240 centimetros de longitud.

SN Propad/SG Propad

- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Pad de 8 direcciones para controlar con los pulgares.
- 6 botones de disparo.
- Botones de disparo a derecha e izquierda.
- Modo de disparo dual (maanual/automático).
- Función de movimiento ralentizado.
- Botones de selección y de comienzo.




DROSOFT Moratín, 52, 4° dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



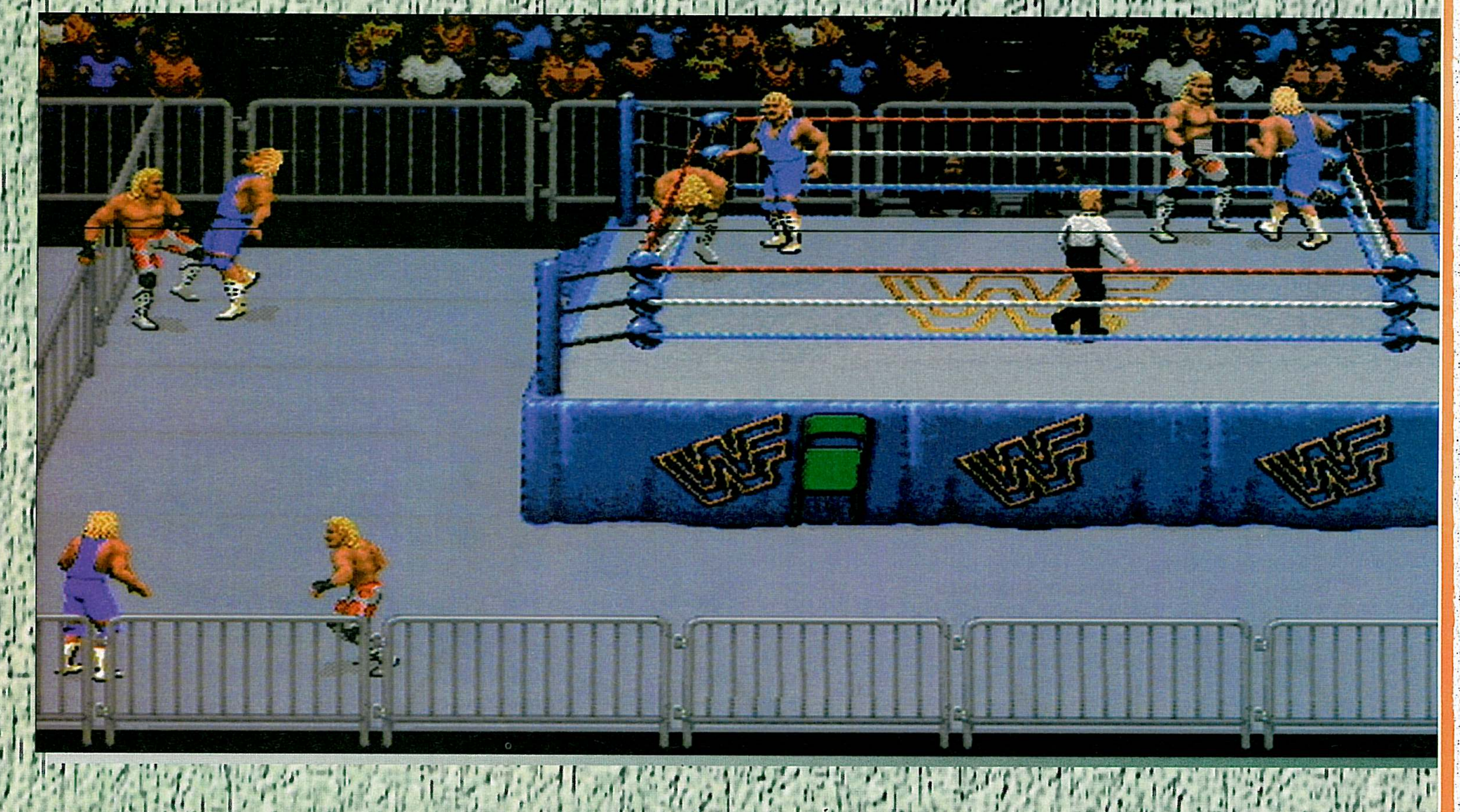
Super Nintendo: lucha

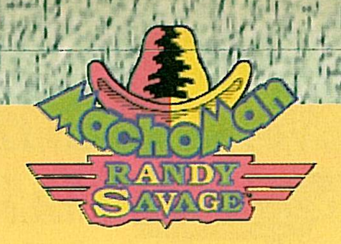
WWF ROYAL RUMBLE

Acorralados en el ring

Nada tiene de original este cartucho y, sin embargo, se deja querer. Gráficamente logrado, los movimientos y realismo que adquieren sus personajes conforman un juego que entretiene a golpe de llaves no sujetas a reglas. El juego basa su argumento en la gran fiesta que celebra todos los años el wrestling americano, el Royal Rumble, una competición donde los seis mejores luchadores se enfrentan en un mismo cuadrilátero para obtener la victoria.

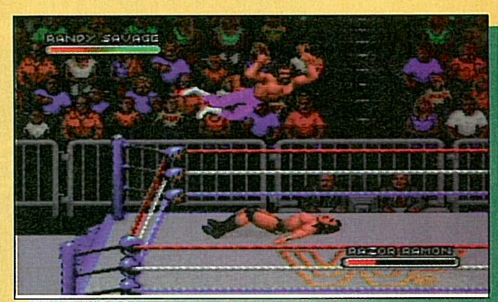
El sistema de eliminación es sencillo. Todos los competidores que salgan del ring quedarán automáticamente descalificados, triunfando el último que consiga permanecer en pie sobre la lona. La tarea resulta harto complicada, ya que estos gigantes de la lucha utilizan todas las estratagemas, válidas o incorrectas, para vencer. Los programadores de este nuevo cartucho, autorizado por la propia WWF, no han aportado grandes

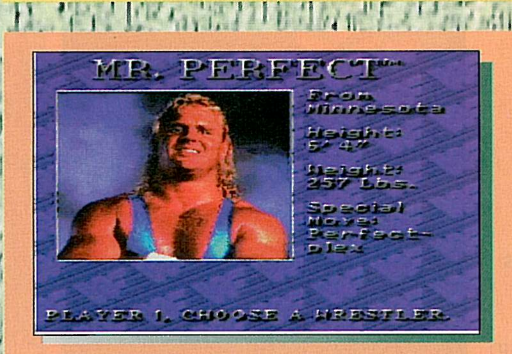




Su golpe se llama *Flying Elbow Smash.* Se realiza subiéndote a una de las esquinas superiores del cuadrilátero cuando el otro luchador se encuentre tumbado en la lona. En ese momento, pulsa el botón R.





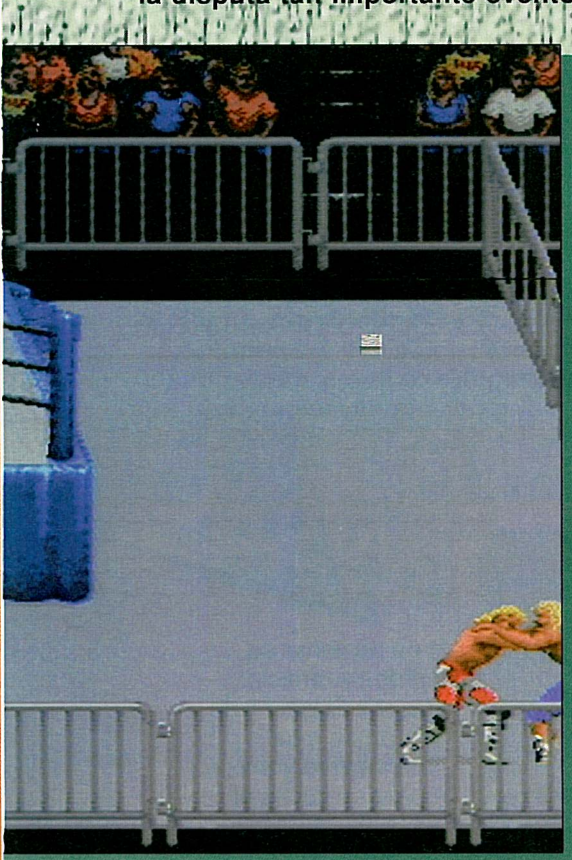


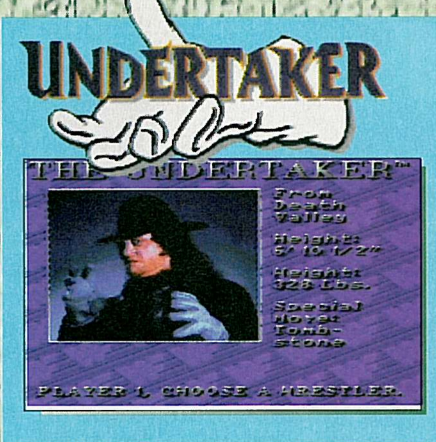




Cuando tenga poca energía, hazle una presa, pulsa repetidas veces el botón R y conseguirás realizarle el *Perfect-Plex.*

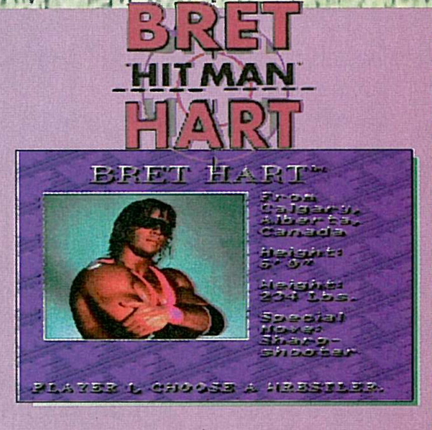
descubrimientos, aunque aprovechan al máximo todos los megas disponibles en beneficio de una asegurada diversión para los amantes de este tipo de juegos.
En esta ocasión disponéis de una lista de 12 luchadores para elegir los que creáis más adecuados en la disputa tan importante evento. Entre ellos figuran destacados atletas que han emergido con fuerza en los últimos tiempos, como es el caso de Yokozuna o Razor Ramon. Sin embargo, el jugador notará las ausencias de antiguas leyendas, entre las que destacan Hulk Hogan o El Ultimo Guerrero.
WWF ROYAL RUMBLE incorpora una elevada variedad de movimientos como el efectivo, pero ilegal, *piquete de ojos* o la conocida *silla eléctrica.* Una forma rápida de tumbar a cualquier rival es golpearle tres veces. A continuación, atenazarle la cabeza y lanzarle contra las cuerdas. Si el contrario aún ha resistido estos envites, sú-





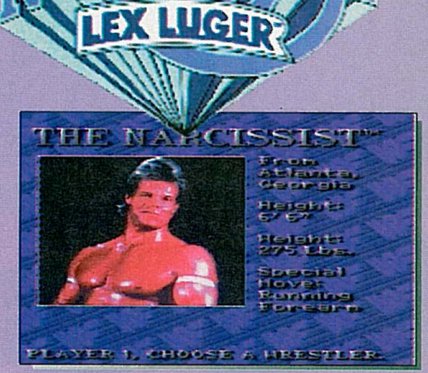


La *Tombstone Piledriver* se ejecuta tras hacerle una presa al contrincante y pulsando varias veces el botón R.



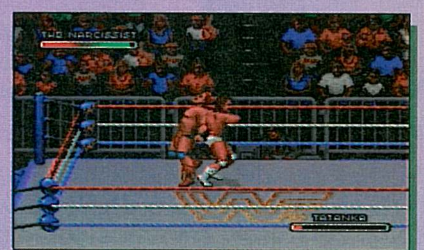


Su llave *estira-tendones* se efectúa colocándote al lado de las piernas de un luchador caído y pulsando R.

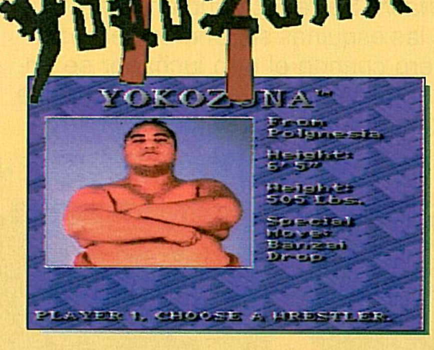


NARCISSIST LEX LUGER

Debido a un accidente de moto, tiene unos clavos de acero inoxidable en su brazo derecho que no duda en usar si es preciso. Para ello, lanza a tu oponente contra las cuerdas y corre hacia el lado opuesto del cuadrilátero. Cuando os encontréis los dos, presiona R.



YOKOZUNA

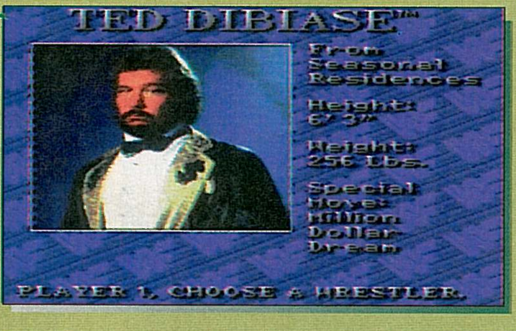


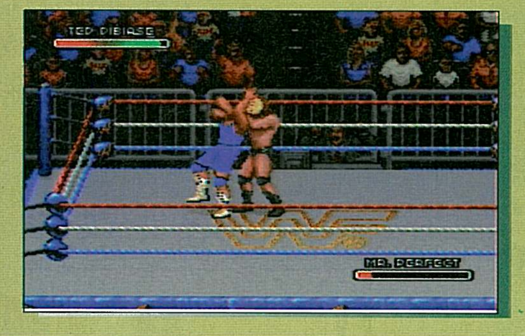
Más de uno ya conoce, para su desgracia, el terrorífico peso de las enormes posaderas de este gran luchador. Su famoso *Banzai Drop* se hace dirigiéndote hacia uno de los rincones superiores del cuadrilátero y, sin subir a él, pulsando el botón superior R.





Deja K.O. a tu oponente y, en ese momento, sitúate detras de él y presiona R.

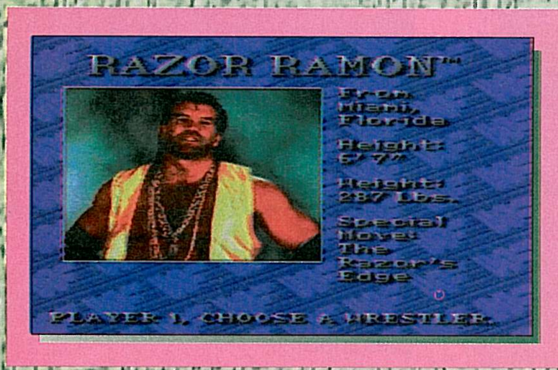


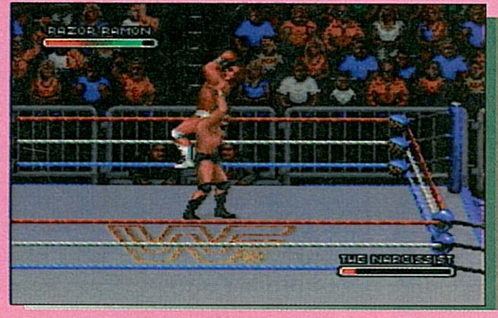


bete a una de las esquinas y vuela en busca del cuerpo derribado de tu enemigo. La cuenta de tres será definitiva.

El programa ofrece una gran cantidad de opciones: peleas de uno contra uno, parejas, tríos, el alucinante Royal Rumble, lucha con o sin árbitro, el torneo y otras muchas que irás descubriendo a medida que domines el cartucho.

Si ya tienes un cartucho de la WWF, comprobarás que los gráficos de este juego son prácticamente idénticos a los anteriores. Los movimientos, aunque con una mayor variedad, y los sonidos son semejantes. Sin embargo, si ad-



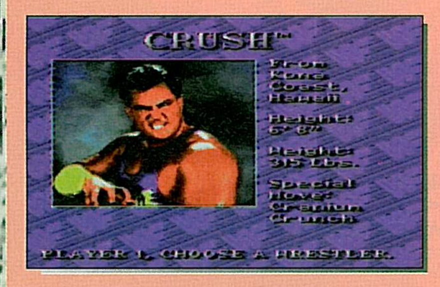




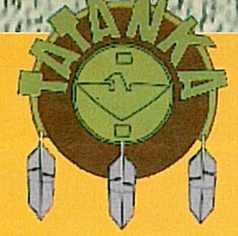
Para accionar su famosa y temible *Razor's Edge,* hazle una presa a tu contrincante y pulsa repetidas veces el botón R.

CRUSH

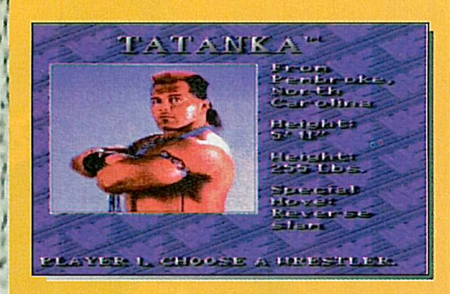
Le encanta destrozar cráneos ajenos. Para hacerlo, sitúate detrás de un luchador fuera de combate y presiona R.







Para poner en acción su *Reverse Fallaway Slam,* lanza al rival contra las cuerdas y, cuando vuelva hacia ti, pulsa el botón R.





quieres por primera vez un videojuego de estas características, te sorprenderá gratamente la calidad de sus digitalizaciones. Tendrás la sensación de que no vas a necesitar nunca más de la televisión para disfrutar de un combate de lucha en toda regla.

CARLOS F. MATEOS

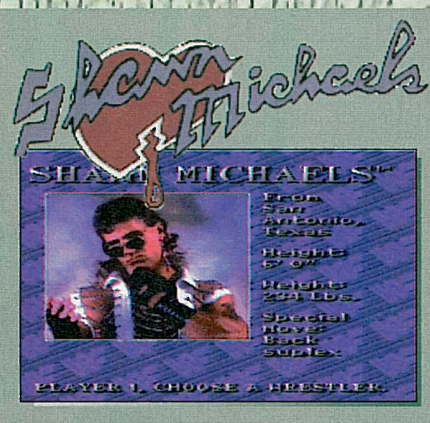
The Real World Champion Ric Flair

RIC FLAIR™

PLAYER 1, CHOOSE A WRESTLER.

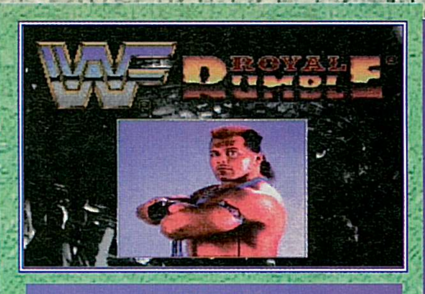


Si quieres ver cómo atenaza las piernas de un contrincante, colócale a los pies de un oponente tumbado y presiona el botón R.





Su llave más conocida, el *Back Suplex,* se realiza aprovechando el K.O del contrincante y pulsando el botón R.



NINTENDO
(LJN)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
FASES: 1
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	93
MUSICA	95
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	94

- Gráficos repletos de colorido y buenos movimientos.
- Gran cantidad de llaves y golpes.
- Cada luchador tiene su propia música de presentación.
- Ausencia de viejos mitos como Hulk Hogan.
- Demasiado semejante a sus anteriores versiones.

TOTAL 94

LJN sigue fiel a su trayectoria y presenta un nuevo juego con gráficos y sonidos excelentemente tratados, que, a buen seguro, hará las delicias de todos los aficionados a este tipo de cartuchos.



Super Nintendo: deportivo

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Pulso entre los genios

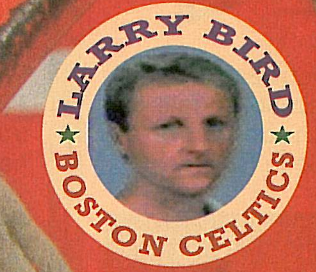
Todos los buenos aficionados al mundo del baloncesto han soñado alguna vez con presenciar un mano a mano entre las grandres estrellas de la NBA: un uno contra uno que aclarase quién es en realidad el mejor de los mejores. Este nuevo videojuego te permitirá disfrutar con las evoluciones de estos magos del balón en un pulso sin precedentes en la historia del deporte de la canasta.

La celebración de estos eventos surgió como consecuencia del anuncio de un partido entre Magic Johnson y Michael Jordan, promovido por una cadena televisiva norteamericana. Pese a la expectación levantada por el encuentro, la Liga Profesional impidió tan magnífico enfrentamiento.

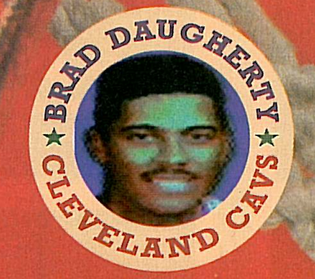
Sin embargo, esta idea no cayó en el olvido. Ahora, gozarás en tu consola con extraordinarios duelos, en forma de uno contra uno o en concursos de lanzamientos, entre los líderes de los 27 equipos que componen la NBA. Estos rutilantes malabaristas de la canasta deberán demostrar sus habilidades técnicas sin la ayuda del resto de los miembros de sus equipos. Una lucha sin cuartel que promete emociones no aptas para cardíacos.

Entre las opciones añade como novedad el Horse, modalidad en la que un jugador elige un lugar de la cancha para efectuar un lanzamiento. En caso de acierto, el contrario debe emular su proeza, si no

CHARLES BARKLEY ★ PHOENIX SUNS ★



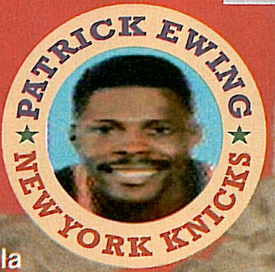






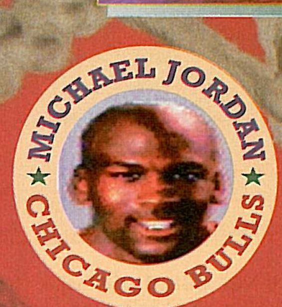
CLYDE DREXLER ★ PORTLAND TRAIL BLAZERS ★

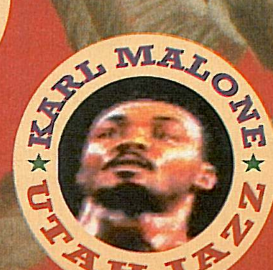






Una buena suspensión es vital a la hora de lanzar un triple.

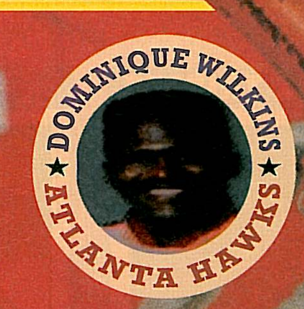




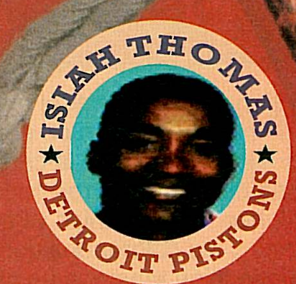
En pantalla

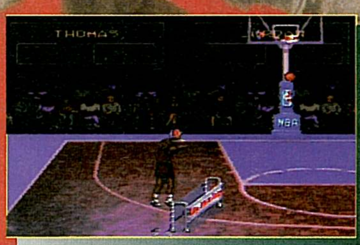
JAMES WORTHY ★ LOS ANGELES LAKERS ★

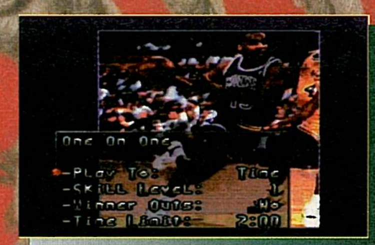


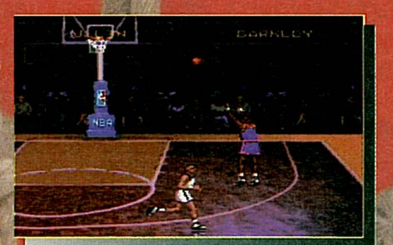


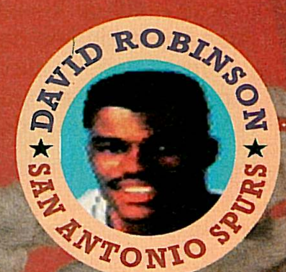
Los gráficos son tan perfectos que incluso puede apreciarse el reflejo de las siluetas de los jugadores sobre el parqué.











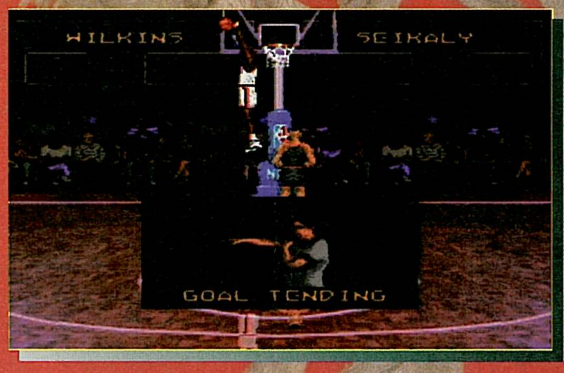
es así, el turno pasará al otro participante. Como aspecto destacado, cabe reseñar que cada jugador se enfrenta en una eliminatoria, al mejor de siete partidos, para dictaminar el campeón absoluto de tan selecta competición.

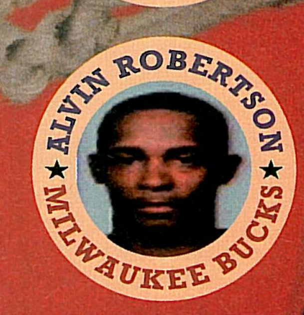
Si se elige la opción de torneo y un único jugador, participarás en todos los enfrentamientos. El motivo es sencillo: en todas las fases se selecciona a un solo participante por encuentro, aunque alguno de ellos sea inicialmente controlado por la computadora.

La ley del espectáculo

La perfección de los elementos gráficos se observa en detalles tan nimios como las botas de los baloncestistas. Destaca la nitidez de sus siluetas en un reluciente y cuidado parqué. La NBA ha vigilado de cerca todos los pormenores y, por ello, el espectáculo y el deporte alcanzan en esta competición una simbiosis perfecta.

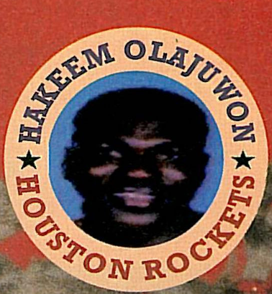
Los movimientos son brillantes, pero adolecen de una mayor variedad de acciones para paliar las

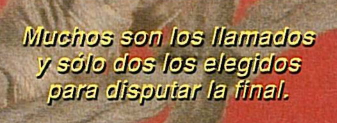


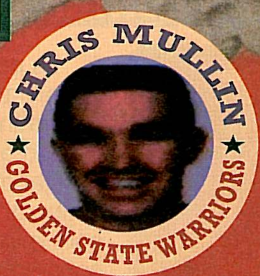


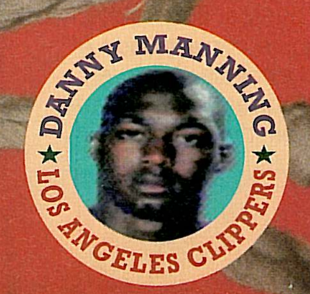


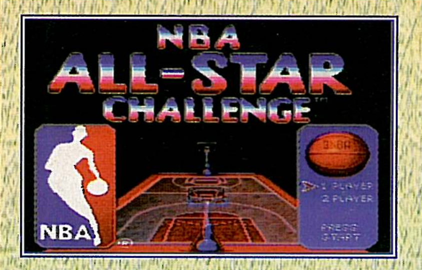

Muchas horas de práctica permiten ejecutar mates como el de la foto.




Muchos son los llamados y sólo dos los elegidos para disputar la final.







LJN
(BEAM SOFTWARE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 5 PRUEBAS
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

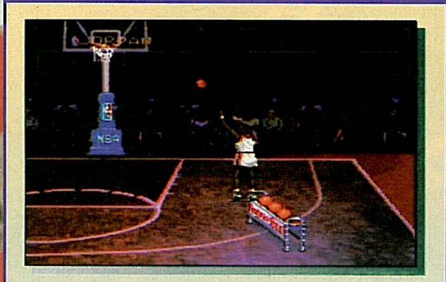
GRAFICOS	91
MUSICA	79
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	78

- Perfecto reflejo de los jugadores sobre el parqué.
- Gran detalle en los gráficos.
- Jugadores actualizados.
- Sombra del balón confusa a la hora de determinar el rebote.
- No tiene en cuenta la altura de los jugadores.
- Falta variedad de jugadas.

TOTAL 80

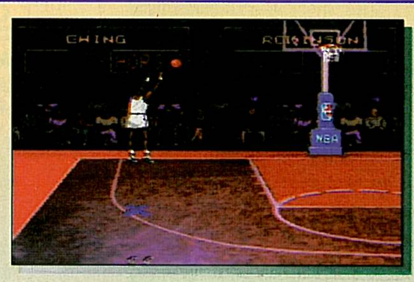
Los gráficos son su principal virtud. Carece de un abanico de jugadas suficiente para estar a la altura de otros simuladores.

CONCURSO DE TRIPLES



Hay que encestar el mayor número de puntos desde los siete metros. En la cancha aparecen cinco carros con balones. Los naranjas valen un punto y los coloreados dos. En competición tenemos un minuto para efectuar los lanzamientos; en la práctica no hay limitaciones temporales. La clave es soltar el balón en lo más alto de la trayectoria ascendente.

HORSE

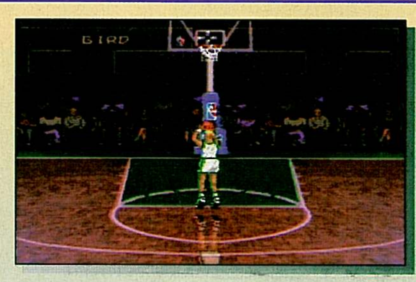


Esta modalidad consiste en elegir un punto de la cancha para efectuar un lanzamiento. Si no se encesta, el turno pasa al rival. En caso de transformación, el adversario debe intentar la canasta desde el mismo sitio. Cuando uno de los jugadores falla desde un punto en el que su rival ha anotado, se le apunta una letra de la palabra HORSE. El que la complete, pierde.

deficiencias que ofrecen con respecto al juego en conjunto. Los tiros exteriores, los mates y las bandejas se convierten en las principales armas ofensivas. La defensa posee como únicas alternativas los tapones y los robos de balón.
Las indumentarias de las escuadras conservan sus diseños originales, aunque la altura de los protagonistas es siempre la misma. Los programadores han respetado los porcentajes de lanzamiento obtenidos por los jugadores en el curso de la temporada 92-93. Las estadísticas nunca fallan, y constituyen un factor determinante para analizar el resultado final.

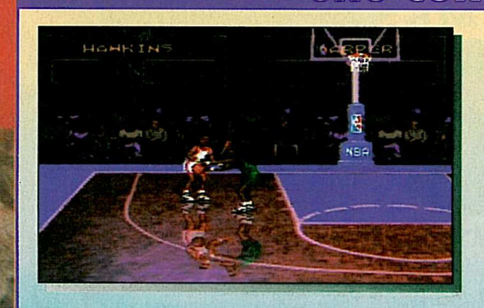
JAVIER ITURRIOZ

TIROS LIBRES



La acción se ejecuta desde la línea de personales. Mediante el pad se controla la dirección del balón, accionando un cursor que aparece en pantalla. La jugada se completa ejecutando el lanzamiento en el momento en que el cursor se sitúa justo encima del aro.

UNO CONTRA UNO



Los partidos se disputan a media pista y su finalización puede determinarse de dos modos: por tiempo o consiguiendo un número prefijado de puntos. Es posible estipular a quién corresponde el saque tras el enceste. Un buen consejo es bloquear al rival para controlar el dominio del rebote.


SOMOS
INVENCIBLES!
CON
GAME
GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alto
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
16-BIT
en tu Mega Drive
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.



Mega Drive: deportivo

DAVIS CUP

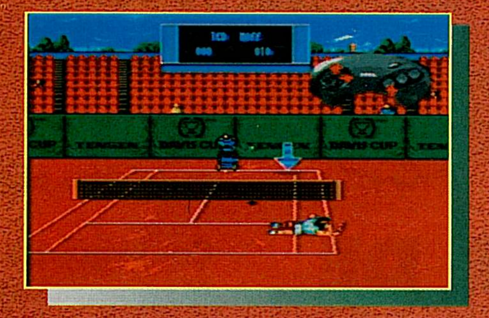
¡Vaya ensalada!

La compañía francesa Loriciel nos ofrece un juego de tenis fruto de la conversión de uno de los mejores programas deportivos para PC. Ahora los usuarios de Mega Drive tienen la posibilidad de ganar la ensaladera reservada para los vencedores de la Copa Davis.

La versión para consola de DAVIS CUP es una mezcla de lo mejor del programa original y algunas opciones y detalles añadidos expresamente para Mega Drive. El objetivo es conseguir la prestigiosa Copa Davis, uno de los premios más codiciados entre los tenistas de elite, tanto en la modalidad individual como en dobles. Dentro de esta segunda opción, existe la posibilidad de que dos personas se enfrenten entre sí teniendo como pareja a un jugador manejado por el ordenador. También se puede jugar con otro compañero y luchar contra la máquina.
Existen tres niveles de dificultad en función de nuestra peri-

ENTRENANDO PARA GANAR

Si se dispone del dinero suficiente, existe la posibilidad de pasar una jornada de entrenamiento en Australia. Allí, una máquina lanzadora de bolas pondrá a prueba los reflejos de nuestro jugador. Una flecha parpadeante indica la dirección en la que debemos golpear la bola.

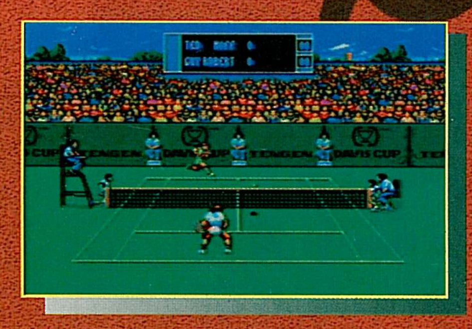




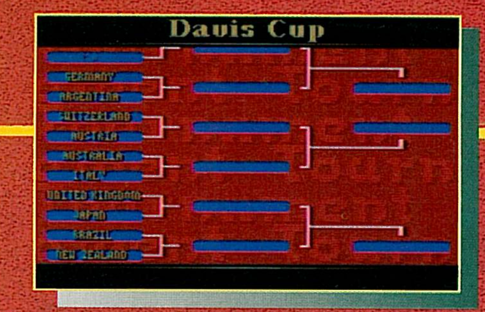
SOBRE TIERRA BATIDA, HIERBA O CEMENTO

El cartucho ofrece la posibilidad de elegir el tipo de superficie para cada partido. La diferencia entre la tierra batida, la hierba o el cemento radica en la velocidad de la pelota, lo que hace variar las reacciones de los tenistas. Si juegas en tierra batida, ten en cuenta que el bote de la pelota es imprevisible.



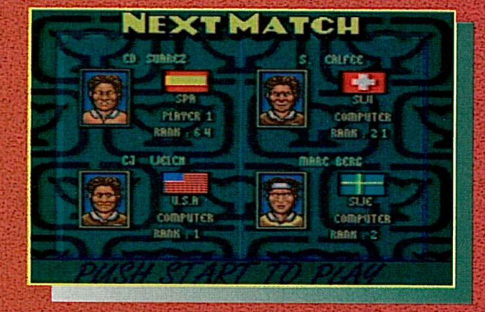






RANKING

A medida que jugamos partidos, la posición en la clasificación se modifica en función de nuestros resultados.



cia. A pesar de ello, incluso en el nivel básico hay que hacer esfuerzos ímprobos para ganar a la máquina. Lo devuelve prácticamente todo, así que se puede decir que, en este aspecto, los programadores de Loriciel se han excedido. Cada partido ganado supone un incremento en nuestra cuenta de ganancias y en la clasificación del circuito profesional.
Los gráficos de los jugadores no son excesivamente grandes. En contrapartida, las animaciones están muy cuidadas y son espectaculares. Por ejemplo, cuando los jugadores no llegan a la pelota se lanzan en plancha (igual que Boris Becker en su mejor época) para golpearla. El sonido es lo mejor del programa. Igual que en la versión para PC, las digitalizaciones de los golpes, la música y los efectos poseen una calidad envidiable
En definitiva, la apuesta por los programas deportivos es siempre un valor seguro. Son juegos atemporales, capaces de hacernos pasar muchas horas ante la consola. DAVIS CUP no es una excepción.

M. DE LUIS

EL CIRCUITO PROFESIONAL

Cada eliminatoria de la Copa Davis que sea superada por los tenistas de las diferentes selecciones nacionales conlleva una suma de dinero que se añadirá a la cuenta de ganancias de estos ases de la raqueta. Cuanto mayor sea la dificultad, el premio será mayor. Por este motivo es aconsejable empezar por los equipos fáciles hasta llegar hasta la ansiada eliminatoria final.







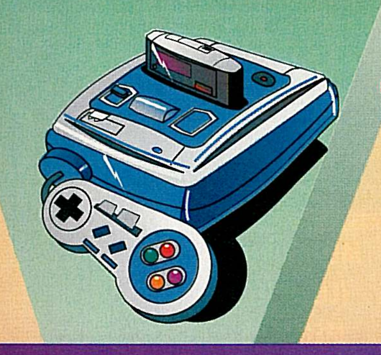
MEGA DRIVE
(LORICIEL)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: NO
FASES: NO
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	79
MUSICA	85
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	78

- Las espectaculares animaciones de los tenistas.
- El modo "training" le otorga un toque original y refrescante.
- Gran número de opciones y posibilidades.
- Los distintos modos de competición.
- Los gráficos de los jugadores resultan algo pequeños.

TOTAL 80

DAVIS CUP va a ser bien recibido entre todos los usuarios de ***Mega Drive*** por su calidad en los aspectos gráficos, sonido y jugabilidad.



Super Nintendo: arcade-aventura

JAMES POND II: CODENAME ROBOCOD

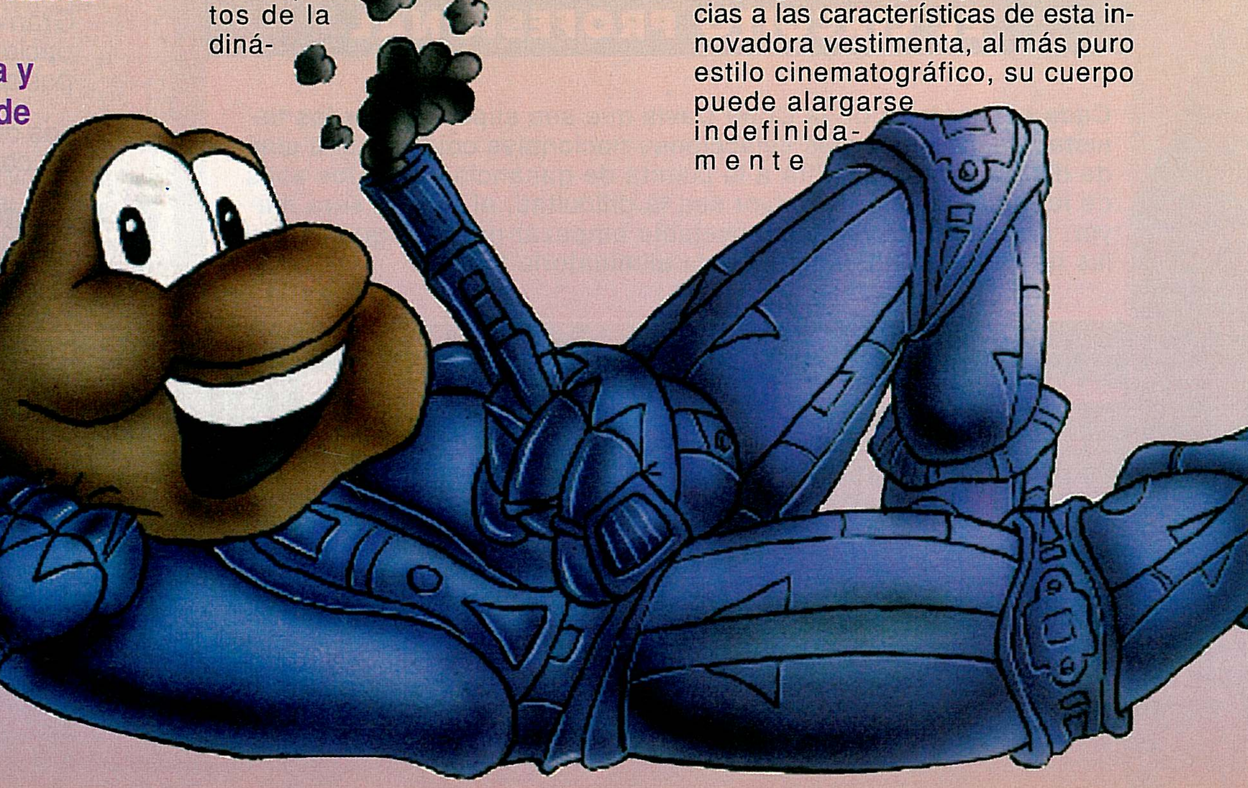
Un superdetective con licencia para jugar

Para los amantes de las consolas, su nombre es Pond, James Pond, aunque su clave secreta para finalizar con éxito esta fantástica misión es Robocod. Tras protagonizar tres divertidas historias subacuáticas, este detective de leyenda vuelve a arriesgar su preciado pellejo en otro arcade donde te propone vivir una nueva aventura en una gigantesca y peligrosa fábrica de juguetes. Las sorpresas y la diversión están aseguradas.

Millennium ha descubierto un filón de oro con esta mascota, que tiene augurado un futuro bastante prometedor a tenor del éxito que ha cosechado hasta el momento. El cartucho, distribuido en esta ocasión por **Ocean,** estaba disponible para la ***Mega Drive,*** pero editado por **Electronic Arts.** Pese a este cambio (no hay que olvidar que nuestro protagonista ha llegado a ser una de las mascotas más importantes de **EA),** sus características se han mantenido prácticamente intactas, aunque con leves mejoras en cuanto a la calidad de los gráficos y algunas modificaciones en ciertos aspectos de la dinámica del juego. Básicamente, ambas versiones son idénticas, por lo que, si poséis las dos consolas, es indiferente decantarse por una u otra opción.

Sin licencia para matar

El nombre del protagonista de esta aventura podría recordar a un famoso espía rescatado de las novelas, pero cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. En este caso, el diseñador no le ha otorgado la licencia para matar, puesto que no va armado. Sin embargo, le ha dotado de una herramienta nunca vista hasta el momento en el mundo de los videojuegos: un traje *expandidor.* Gracias a las características de esta innovadora vestimenta, al más puro estilo cinematográfico, su cuerpo puede alargarse indefinidamente









hasta topar con la parte inferior de las plataformas y deslizarse por ellas para sortear casi todo tipo de obstáculos. El cartucho no es más que un intento de parodiar las misiones del popular personaje de ficción a través de esta ingeniosa y cómica mascota.
El argumento del juego consiste, una vez más, en parar los pies al malvado Doctor Maybe que, en esta ocasión, se ha propuesto acabar con la existencia del superdetective, haciéndole acudir a una gigantesca fábrica de juguetes localizada en el Polo Norte.

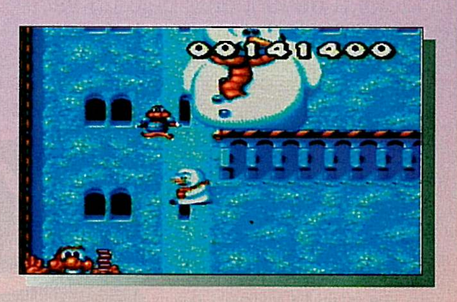
La factoría ha sido sembrada de bombas de relojería, en forma de pingüino, que el héroe deberá desactivar a tiempo si no quiere poner un final anticipado a su trayectoria profesional. Para ello, Pond ha de introducirse en cada una de las nueve secciones o niveles de la fábrica y localizar todos y cada uno de los artefactos para pasar al siguiente nivel.
Algunos pingüinos están escondidos bajo el agua y otros en superficies demasiado elevadas. Pero no os preocupéis, porque se ha realizado un gran despliegue de imaginación para que ninguna bomba, por inaccesible que pueda parecer, destruya la fabricación de juguetes. Inimaginables vehículos de transporte, tales como bañeras, aeroplanos, alas de ángel o cometas, permanecen escondidos dentro de cajas sorpresa para facilitar la labor al protagonista. Estos curiosos medios de transporte, además de permitir el desplazamiento aéreo, destruyen a los enemigos voladores con mayor facilidad e incrementan la velocidad del desplazamiento.

LOBOS CON PIEL DE CORDERO

Aunque deberás trabajar muy duro para seguir en el mundo de los vivos, la simpatía de todos los enemigos finales de fase con los que se topa James Pond, hacen de la muerte un mal llevadero.



Coche asesino
Salta sobre todos los pequeños pero feroces vehículos que expulsa por su inmensa boca, e intenta pillarle por sorpresa para poder brincar sin piedad sobre su techo y destruirle.



Muñeco de nieve
Es el más peligroso de todos los enemigos. Sitúate cerca de la plataforma sobre la que está subido y, cuando esté a tu lado, salta para subirte sobre él. Mucha paciencia, es prácticamente indestructible.

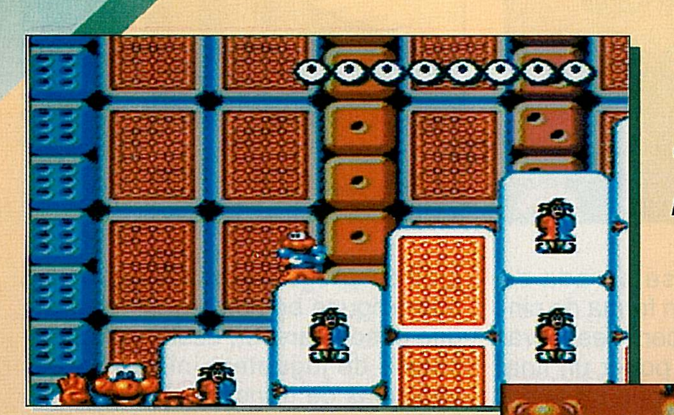


Reina
Esquiva todos los mensajes que arroja e intenta trepar por los bordes de la pantalla para saltar sobre su cabeza.

Oso de peluche
No te confíes, puesto que su cara demuestra que no es inocencia todo lo que reluce. Salta sobre su cabeza hasta hacerle explotar y esquívale para que no te aplaste.



Gemelas simétricas
Ladra más que muerde. A pesar de su aspecto, es una sola que proyecta en un espejo su imagen. Salta sobre la cabeza de la gordita de la derecha tanto como puedas.



Los gráficos de Chris Sorrel y una gama cromática muy llamativa, convierten todas y cada una de las pantallas de James Pond en un ejemplo de cómo explotar la capacidad de la SNES.

Además de recorridos por tierra y aire, Pond puede toparse con pantallas secretas en las que debe darse un ligero chapuzón para no olvidar en la bañera ningún pingüino oculto.

Un castillo de juegos

La pantalla inicial presenta la inmensa factoría de juguetes bajo un escenario de fondo que intenta recrear una fría y nevada noche de invierno en el Polo Norte. Este misterioso castillo consta de nueve niveles y cuatro puertas más marcadas con un símbolo de interrogación que indica la existencia de guardianes.

Cada una de las puertas que proporciona el acceso a un nivel está decorada con un símbolo alusivo a su contenido. Además, existe toda una colección de fases ocultas y pantallas de bonus que facilitarán el cumplimiento de la misión al protagonista.

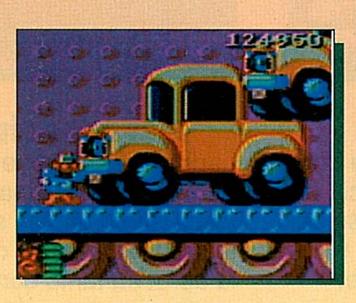
La diferencia con la versión para ***Mega Drive*** es que tenéis total libertad para organizar la exploración siempre y cuando hayáis pasado con éxito alguno de los dos niveles del primer piso, que corresponden a la sección de artículos de deporte y ositos de

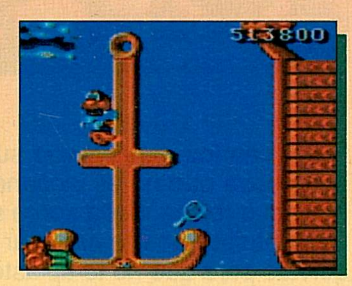
GAME GEAR

La diferencia más destacada con respecto a la anterior adaptación para la pequeña de **Sega,** existente desde hacía un año, radica en que la nueva no cayó en el error de ralentizar el movimiento del protagonista. El dinamismo de la imagen lleva aparejado un incremento en la dificultad del juego, derivado de las reducidas dimensiones de esta pantalla. Por otra parte, se han intentado solventar estas deficiencias aumentando el tamaño del protagonista en perjuicio de la visibilidad de los gráficos. El grado de complejidad se potencia con una mayor dificultad para destruir a los guardianes y la posibilidad de disponer sólo de tres continuaciones para finalizar el juego.

Hemos encontrado algunos pequeños defectos de forma que la nueva versión ha perfeccionado, tales como un indicador de vidas poco acabado o falta de señalización en las puertas. Para compensar estas carencias, pone mayor énfasis en los efectos sonoros e incluye una pantalla de presentación que explica la misión de Pond.





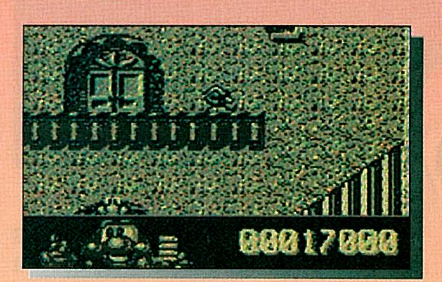


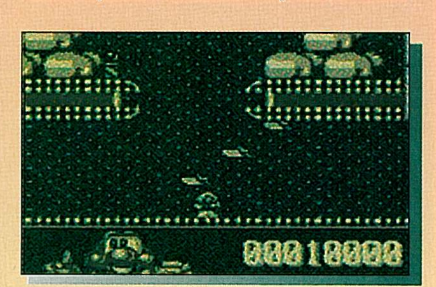


Las distintas velocidades que luce en el scrolling proporcionan una sensación de vértigo increíble.

Pese a haber tenido muy en cuenta las reducidas posibilidades de esta consola, el reducido tamaño de la mascota y la carencia de color de los gráficos, hacen que se pierdan los dos principales alicientes delcartucho.
Con todo esto, el grado de dificultad es ligeramente inferior a la ***Game Gear***, excepto por la complicación que se presenta a la hora de superar las plataformas, que se ha intentado aminorar dotándolas de una superficie mayor de apoyo.
Tanto las melodías empleadas para amenizar el juego como los efectos sonoros son iguales que los empleados en ***Super Nintendo.*** El *scrolling* de fondo pierde velocidad y atractivo, debido a las tonalidades grises. La dinámica del juego anula la capacidad de elección de nivel del jugador. Aún así, se mantienen intactos los rasgos básicos, lo que conforma una versión medianamente buena para ***Game Boy.***

GAME BOY









GRAFICOS	75
MUSICA	85
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	76
TOTAL	74

Aunque se mantienen intactos los rasgos básicos del juego, la adaptación para Game boy es la más flojilla

peluche respectivamente. Si no completáis al inicio del juego alguna de estas dos fases, no podréis acceder al resto del castillo, puesto que todas sus puertas estarán cerradas a cal y canto.
Existen multitud de items dispersos por los recorridos que, además de proporcionar puntuaciones en el marcador superior de la pantalla, incrementan las unidades de energía, otorgan vidas extra, e incluso dan ciertos minutos de invulnerabilidad. Pero, para compensar la existencia de esta variada y numerosa gama de beneficiosos iconos, existen también multitud de molestas criaturas que dificultarán la misión de James Pond. Para librarse de ellas, el detective puede esquivarlas o saltar un par de veces sobre sus cabezas, tal y como es necesario hacer para destruir a cada uno de









En pantalla



OCEAN
(OCEAN)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 9
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

los guardianes animados. También es necesario mencionar la originalidad del marcador de energía y vidas, donde el mismísimo Pond indica la cantidad de éstas que subsisten, con la consiguiente cara de enfado a medida que disminuyen las posibilidades de obtener la victoria final.
En cuanto a los gráficos, cabe destacar la magnífica tarea de diseño realizada por Chris Sorrel, y el enriquecimiento cromático a base de colores llamativos. La banda sonora consta de numerosas melodías, incluída la utilizada para amenizar la primera parte de ROBOCOP. Los efectos sonoros están bien logrados e indican el item recogido.
En definitiva, **JAMES POND II** se erige como uno de los juegos de aventuras donde se ha empleado un mayor derroche de energía e imaginación en los últimos meses. ¡Seguro que no te defraudará!

LAURA ORDOÑEZ

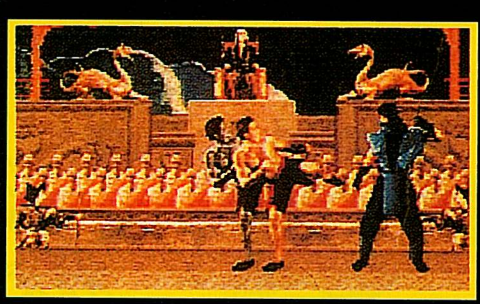
GRAFICOS	90
MUSICA	85
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	93

- Originalidad en los movimientos.
- Derroche de imaginación en el diseño gráfico.
- Colorido alucinante.
- Posibilidad de recorridos por tierra, agua y aire.
- Escasas mejoras en el aprovechamiento de la consola.
- Ciertas reminiscencias del famoso Sonic.

TOTAL 90

James Pond es un héroe consagrado dentro del mundo de las consolas. Su innata simpatía ha sido endulzada por **Ocean** con una mejora sustancial en músicas y degradados de color que, en suma, conforman un cartucho de mayor calidad que su hermano mayor.

MORTAL KOMBAT



MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

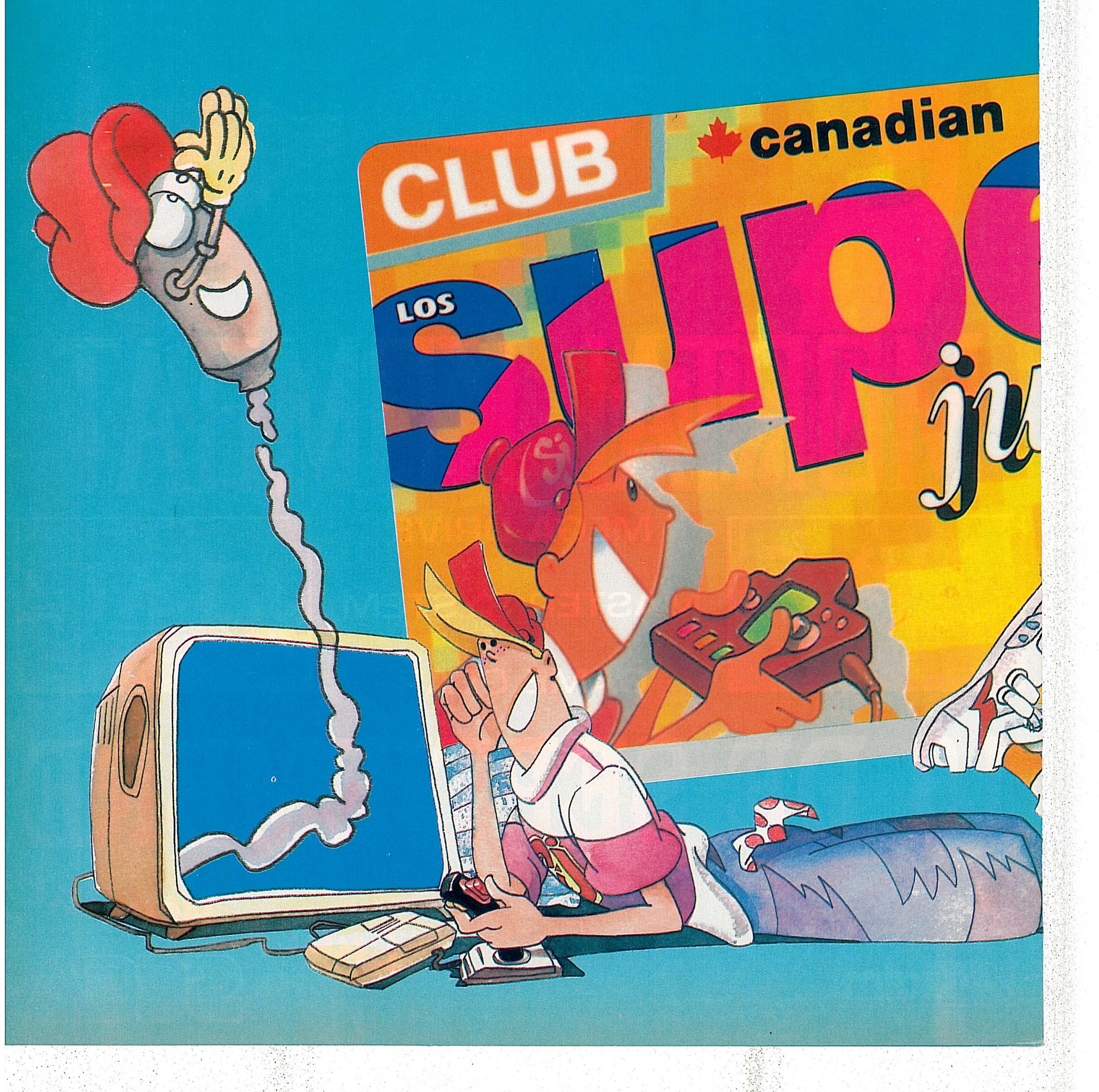
GAME GEAR



13 DE SEPTIEMBRE

Lunes Mortal

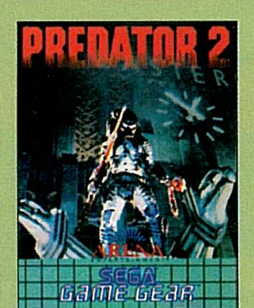
Sí aún no eres
... a qué está




TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS
7.350
F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650
SOCIOS
1.750
GASTOS DE
ENVIO
250 PTAS.
POP & soft
CLUB
canadian
LOS super juegos
OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
SEPTIEMBRE
MEGATWIN (BATERIA
PARA GAME GEAR)
P.V.P. 8.990
SOCIOS
7.990
P.V.P. 6.495
SOCIOS
5.990
JOYSTICK
MEGAMASTER I
SIN GASTOS
DE ENVIO
canadian



PREDATOR 2 (Game Gear)



Tu paciencia se agota ante la dificultad de este juego, pero aquí tienes todos los códigos para que puedas conocer cada una de sus fases:
Fase 2: KILLERS
Fase 3: CAMOUFLAGE
Fase 4: LOS ANGELES
Fase 5: SUBTERROR
Fase 6: TOTAL BODY

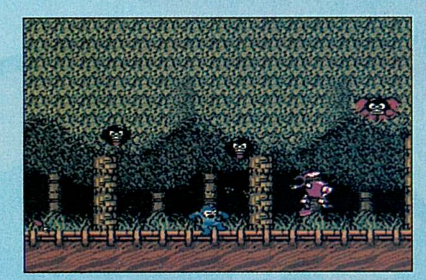
TINY TOONS ADVENTURES (SNES)

Estos son todos los passwords que te permitirán comenzar desde el principio de cada fase este cartucho. En la pantalla del título pulsa START, muévete hacia la opción de passwords y sitúa la cara del personaje con el que vas a jugar en el nivel que desees:
Nivel 1: Babs/ Gogo/ Montana Max
Nivel 2: Plucky/ Bookworm/ Elmyra
Nivel 3: Montana Max/ Calamity/ Shirley
Nivel 4: Bookworm/ Plucky/ Babs
Nivel 5: Gogo/ Calamity/ Lily la mofeta/ Beeper
Nivel 6: Montana Max/ Babs/ sweetie

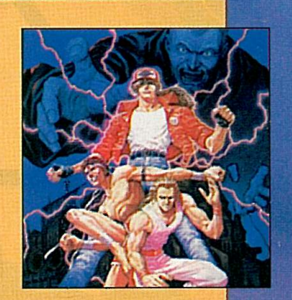


MEGA MAN 2 (NES)

Utiliza estos passwords para que puedas derrotar a tus enemigos:
Flash Man: A2, C1, C2, C4, C5, D3, E1, E2, E3
Wood Man: A2, C2, C4, C5, D3, D4, E1, E2, E3
Air Man: A2, C2, C4, C5, D4, E1, E2, E3, E4
Metal Man: A4, B1, B3, C4, D1, D2, E1, E3, E5
Bubble Man: A4, B1, B3, C4, D2, D4, E1, E3, E5
Crash Man: A4, B1, B3, C4, D2, D3, D4, E1, E3
Heat Man: A1, B2, C1, C4, C5, D1, D3, E3, E5
Quick Man: A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4, E4



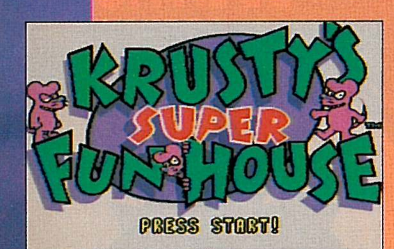
FATAL FURY (Mega Drive)



Para obtener continuaciones infinitas usa este truco. Una vez que hayas sido derrotado, aparecerá la pantalla de continuación con el número de créditos que te quedan. Mantén presionado el pad hacia ARRIBA y pulsa A, B y C. A continuación, suelta A, B y C y vuelve a presionarlos al mismo tiempo. Tu número de créditos ascenderá una unidad cada vez que repitas esta operación.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SNES)

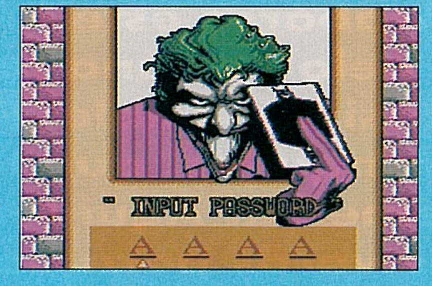


Para que no te falte ningún detalle, aquí van todos los passwords que te permitirán limpiar la casa de los Simpson de la terrible plaga de ratas que la ha invadido.
Fase 2: BARTMAN o SKINNER
Fase 3: SMITHERS o SCRATCHY
Fase 4: SNOWBALL o BARTDUDE
Fase 5: JEBEDIAH o BOUVIER
Además, si introduces el password especial JOSHUA, enmarcado entre dos espacios en blanco, podrás acceder a todas las fases en modo práctica para entrenarte, aunque no llegarás al final de esta divertida aventura.

BATMAN RETURN OF THE JOKER (NES)



Aquí tenéis, limpias y relucientes, las claves secretas para acceder a todas las fases de este súper juego de Sunsoft:



FASE 1-2: MDRR
FASE 2-1: NMLL
FASE 2-2: NWKL
FASE 3-1: LGZQ
FASE 3-2: GPTW
FASE 4-1: GNXF
FASE 4-2: KHCN
FASE 5-1: QGVN
FASE 5-2: WBZT
FASE 6-1: FFHG
FASE 6-2: CKQG
FASE 7-1: GPZT

MASTER OF DARKNESS (Master System)

Con este truco podrás conseguir todas las facilidades que puedan pedírsele a cualquier juego. Si en la pantalla de presentación pulsas 1, 2 y ARRIBA, accederás a una pantalla de opciones en la que podrás elegir ronda, fase, tipo de sonido, vida o, si lo prefieres, inmunidad. Conseguirás la invulnerabilidad absoluta y harás fracasar a Drácula y sus aliados.



FLASHBACK (Mega Drive)

Aquí tienes todos los passwords del nivel normal de este fantástico juego. Para introducirlos, selecciona la opción passwords en la pantalla del título. A continuación, introduce los siguientes códigos para alcanzar así los niveles más altos:
Nivel 1: FALCON
Nivel 2: DATA
Nivel 3: MILORD
Nivel 4: QUICKY
Nivel 5: BIJOU
Nivel 6: BUBBLE
Nivel 7: CLIP
Si no puedes soportar la curiosidad y quieres ver el final de este juego antes de terminarlo, introduce el siguiente código: CYGNUS

ROGER RABBIT (Game Boy)

Por si acaso no recuerdas los *passwords* que publicamos en ediciones anteriores, te los volvemos a repetir para que Roger no fracase en su intento de rescatar a Jessica. Si no eres capaz de orientarte por la ciudad, intenta conseguir el mapa que publicamos porque te será de gran ayuda. Ahí van los códigos:
Escena 2: DLT3QYBY
Escena 3: GPLDMSRC
Escena 4: MMCFGWXJ
Escena 5: BGQTVKPJ
Escena 6: RTJBWN34



Claves



GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND

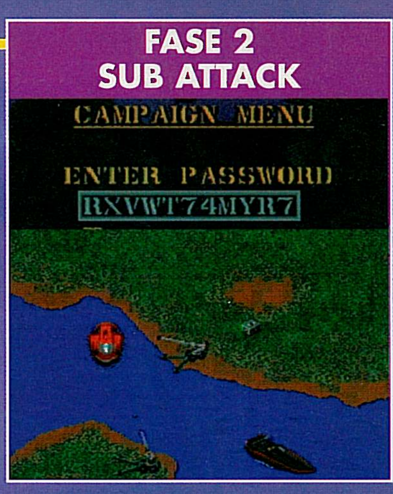
FA6- DBB- 4C1	Vidas infinitas.
F44- 63B- 4C1	Infinitas tabletas de vitalidad, excepto contra el jefe del límite del nivel.
I021- BBF- F7E	Comienza con dos vidas.
051- BBF- F7E	Comienza con 7 vidas.
091- BBF- F7B	Comienza con 9 vidas.
021- COF- F72	Comienza con 2 tabletas de vitalidad.
051- COF- F72	Comienza con 5 tabletas de vitalidad.
091- COF- F72	Comienza con 9 tabletas de vitalidad.

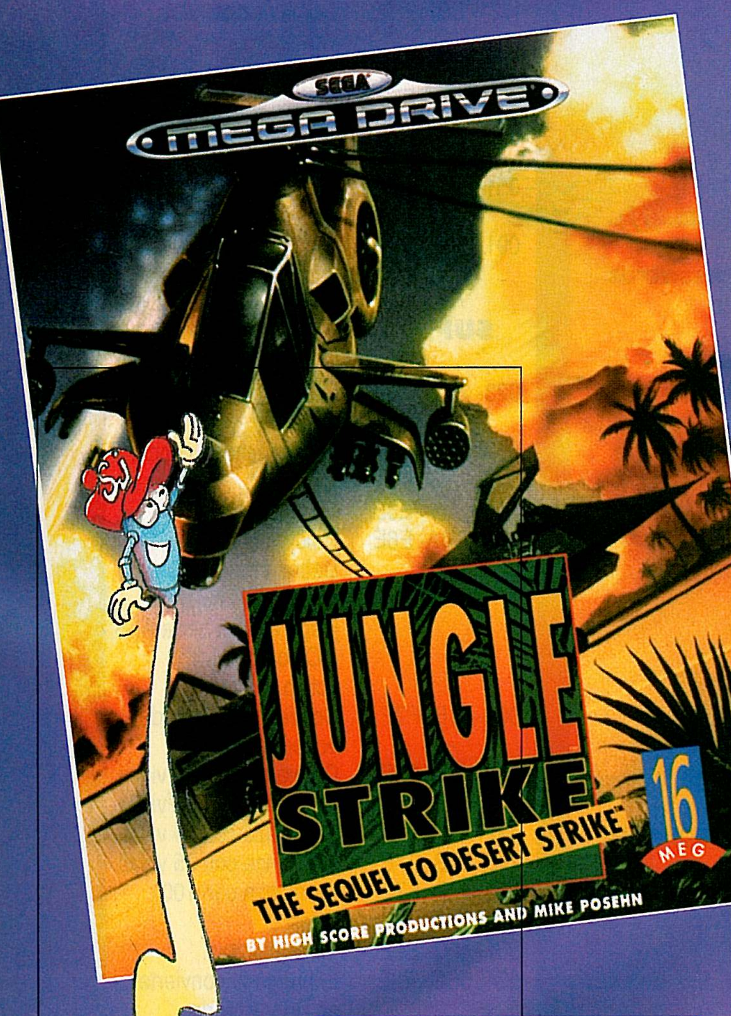
SUPER MARIO LAND 2

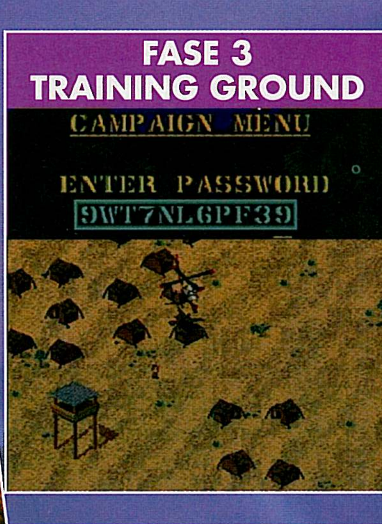
023- 218- E6E	Cada enemigo vencido vale 2.
053- 218- E6E	Cada enemigo vencido vale 5.
00D- 8DA- E6E	Tiempo infinito.
02D- 8DA- E6E	Reloj más rápido. Debes empezar o terminar un nuevo juego en la tubería A, B o C con el Código activo.
002- 41B- F7E	Comienza con 1 vida en lugar de 6.
092- 41B- F7E	Comienza con 10 vidas.
242- 41B- F7E	Comienza con 25 vidas.
492- 41B- F7E	Comienza con 50 vidas.
742- 41B- F7E	Comienza con 75 vidas.
992- 41B- F7E	Comienza con 100 vidas.
001- 40C- E6E	Vidas infinitas.
024- 5BC- E6E	El hongo te convierte en Bunny Mario.
034- 5BC- E6E	El hongo te convierte en Fire Mario.
FA1- B9C- 4C1	Permanece como Súper Mario cuando te golpean.
FA1- C8C- 4C1	Permanece como Fire o Bunny Mario cuando te golpean.
01D- 92E- E6E + 019- 2BA- E6E	Vale 101 1 corazón o más valen 0

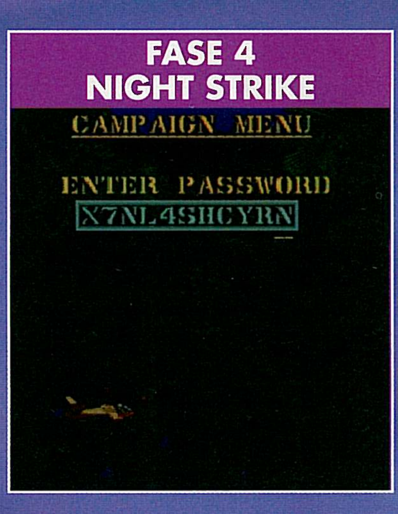


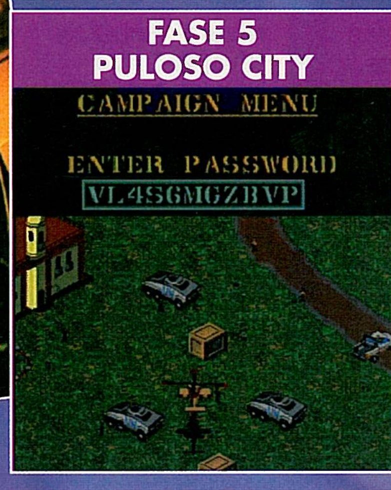
Acabarse este juego "a pelo" es una tarea casi imposible. Pero tranquilos, que todo tiene remedio. Aquí tenéis la relación de passwords para poder poder ver todas y cada una las fases.

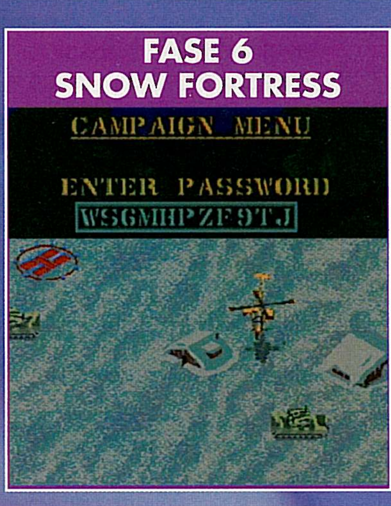


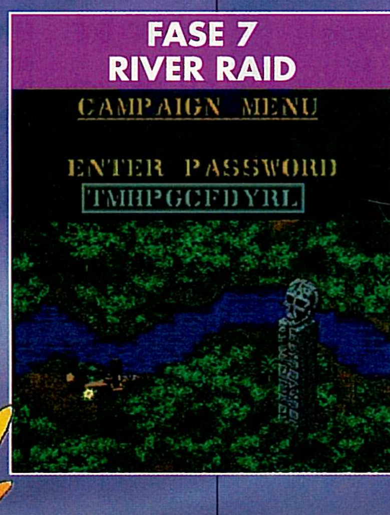


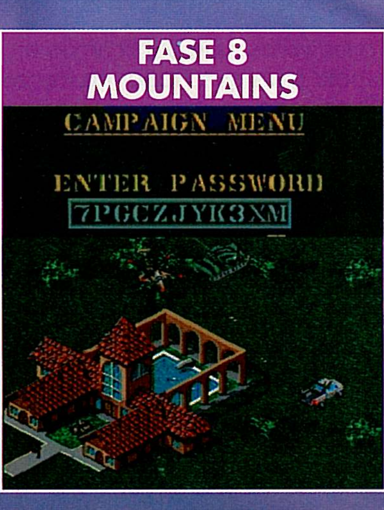


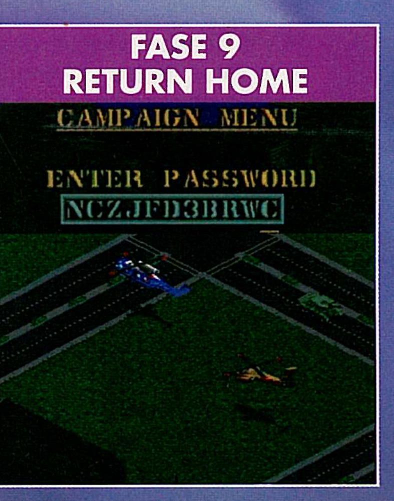












MEGACD

LA LUCHA







FINAL FIGHT

La extraordinaria capacidad de memoria del Mega CD empieza a reportarnos gratas sorpresas. Sega, en una clara apuesta por el futuro, se ha decidio a sacar Final Fight, uno de los arcades de lucha más emblemáticos que asolaron las máquinas recreativas de medio mundo.



CODY

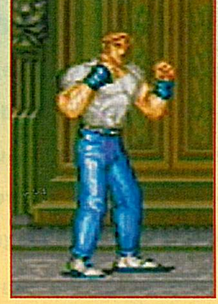


Experto luchador callejero, domina a la perfección el cuchillo y las tácticas de lucha marrulleras. Su amor por Jessica y el temor a perderla le otorgan fuerzas para acabar en pocos segundos con todos los miembros de Mad Gear que se le pongan por delante. Respecto a sus cualidades físicas, Cody es el término medio entre la agilidad de Guy y la fuerza bruta de Haggar, lo que le convierte en la mejor opción a la hora de jugar solo.

- **Velocidad** ○○○
- **Potencia** ○○○
- **Técnica** ○○○







GUY



DEFINITIVA





Sin llegar a la altura de STREET FIGHTER II, FINAL FIGHT puede considerarse un nombre clave dentro de los arcades de lucha. Cuando todos los salones recreativos estaban llenos de meras copias de la saga DOUBLE DRAGON, Capcom decidió apostar por una máquina que superara todo lo programado hasta entonces, que marcara un nuevo hito en la historia. Y lo consiguieron.

Gracias a sus enormes sprites, sus pegadizas melodías y su violencia sin precedentes, FINAL FIGHT se convirtió en un éxito.

Ahora, y después de aparecer en formato *Super Nintendo* y *Sharp X68000*, los usuarios de *Mega CD* podrán disfrutar de toda la espectacularidad de la máquina de Capcom en su propia casa, ya que FINAL FIGHT CD va mas allá de la mera conversión a consola: es la copia exacta de la recreativa. Incluso llega a superarla, ya que la banda so-



La aventura no ha hecho más que empezar. Guy y Cody tienen ante sí a una banda de asesinos.



El piledriver de Haggar es el golpe más mortífero. Es capaz de acabar con la barra de energía de un impacto.

Es el más ágil, lo que supone toda una ventaja frente a Elgado, uno de los miembros más peligrosos de Mad Gear. Amigo de Jessica desde la infancia, ha dedicado su vida al estudio de las artes marciales y la filosofía Zen. Estos conocimientos han hecho de él un luchador rápido, efectivo y muy técnico. Su único fallo es la escasa potencia de sus golpes.

- **Velocidad** ●●●●
- **Potencia** ●●
- **Técnica** ●●●●







LA HISTORIA





Metro City es un auténtico infierno. Mad Gear, un poderoso sindicato del crimen, tiene la ciudad bajo su yugo, envolviéndola en un caos de violencia y destrucción.
El nuevo alcalde de la ciudad, Mike Haggar, quiere acabar con esta situación, pero el líder de Mad Gear, conocido como Belger el Genocida, ha secuestrado a su hija, Jessica, con el fin de detener sus ansias de justicia. Haggar sólo tiene una salida: acabar con sus propias manos con Belger y sus secuaces. Por suerte no está sólo. Cody, el novio de Jessica, y Guy, un amigo de la familia, le acompañaran en una bajada a los infiernos donde sólo ganará el mas fuerte, el mas ágil... el mejor.



nora y los efectos de sonido han sido mejorados gracias a la calidad CD y, sobre todo, porque incluye un nuevo modo de juego, el Time Attack, inédito en el juego original.
Pero la clave del éxito del juego no se basa sólo en los espectaculares gráficos ni en la calidad de la música. Es la jugabilidad la verdadera estrella. El modo de dos jugadores y el ajustado nivel de dificultad, difícil pero no imposible, hacen que este juego sea una verdadera joya.
FINAL FIGHT CD es uno de los mejores Beat´em Up (juegos de golpes) que han aparecido para consola y que ahora pasan a completar la gama para *Mega CD*.
La compra de este disco es esencial para todo aquel afortunado



Eddie es un policía corrupto especializado en disparos a traición y en golpes bajos. Será el enemigo final de la tercera fase del juego.

















HAGGAR

El alcalde de la metrópoli de Metro City y antiguo campeón de Street Fighter, Mike Haggar, tendrá que abandonar su cómodo despacho enmoquetado si quiere que su hija vuelva a ver la luz del sol.
Aunque es algo lento de movimientos y anda escaso de reflejos, Mike Haggar tiene en la fuerza física su principal virtud. El alcalde tiene un perfecto dominio del golpe más demoledor de todo el juego: el piledriver.

- **Velocidad** ●●
- **Potencia** ●●●●
- **Técnica** ●●







TIME ATTACK

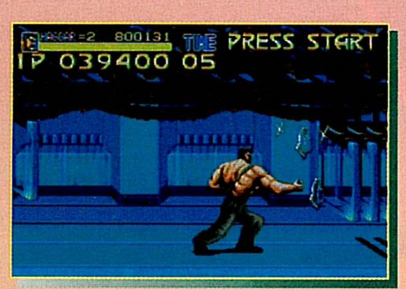


FINAL FIGHT CD incluye una opción de lucha absolutamente nueva y exclusiva para la versión ***Mega CD***. Time Attack, que es como se llama este simpático evento, tiene como escenario tres pantallas estáticas donde Haggar, Guy y Cody tienen que luchar contra la flor y nata de Mad Gear con la única misión de sobrevivir hasta que el contador de tiempo llegue a cero. Pueden jugar hasta dos personas simultáneamente, pero sólo la que dure más tiempo viva ganará.

BONUS

Al acabar las fases 2 y 4, nuestros amigos podrán aumentar su marcador si logran acabar con éxito las fases de bonus. La primera consiste en destrozar el coche de uno de los miembros de Mad con una cañería. La segunda tiene lugar en una factoría donde hay que romper tantos cristales como se pueda usando sólo las manos.







La entrada a la guarida de Mad Gear (abajo) está fuertemente custodiada por secuaces de la organización de Belger.



que posea el *Mega CD*. Y si no lo tienes, no esperes más para conseguirlo, aunque sólo sea para disfrutar de esta auténtica maravilla de los videojuegos.

NEMESIS



SEGA
(SEGA/CAPCOM)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1-5
FASES: 6
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	93
MUSICA	95
SONIDO FX	94
JUGABILIDAD	93

- Idéntico e incluso superior a la recreativa.
- La incorporación de la opción Time Attack.
- El sonido es insuperable.
- Largo y muy, muy difícil.
- Se han censurado escenas respecto a la versión japonesa.
- La rutina de colisión falla a veces.

TOTAL 94

FINAL FIGHT CD es, sin lugar a dudas, el mejor juego de lucha que ha salido para la ***Mega Drive*** y ahora para ***Mega CD***. **Capcom** y **Sega** han llegado a tal perfección que es imposible diferenciar esta versión de la recreativa.



BATMAN RETURNS

La aparición de BATMAN RETURNS supone un paso decisivo en la producción de programas para Mega CD. Las posibilidades que ofrecen los discos compactos han sido aprovechadas sabiamente por los programadores de Sega para colocar muy alto el listón con un programa en el que destaca el espectacular scaling.

EN LOS LIMITES DE

Pocos eran los que esperaban algo sorprendente con la llegada del Mega CD después de haber visto títulos como FUNCKY HORROR BAND (FHB) o EARNEST EVANS hace más de un año. En aquellas producciones, lo único novedoso y relevante se encontraba en las músicas e imágenes animadas de las intros. Lo demás no merecía la pena.

Con la llegada de BATMAN RETURNS la cosa cambia. Los efectos de reescalado (scaling), que convierten al Modo 7 de Super Nintendo en un juego de niños, las músicas, los efectos de sonido digitales y la velocidad mareante (12,5 Mhz) hacen que este nuevo periférico merezca algo más que la pena. En este CD nos encontramos una grata sorpresa: la inclusión de las fases de plataformas del cartucho original para *Mega Drive*. Además, la banda sonora (que conserva reminiscencias de la compuesta por Danny Elfman) es increíble.



LOS ENEMIGOS









Como en cualquier juego que quiera ser puntero, los enemigos final de fase o fin de nivel están presentes para otorgarnos, con mayor o menor dificultad, el pase hacía desafíos posteriores. Los mastodónticos enemigos que recrea este CD cuentan con unas buenas animaciones y están bien diseñados.



Si nos destruyen en el quinto nivel de la segunda fase, la continuación sólo será útil para recomenzar la andadura desde el primer nivel de esa fase.



Cuando nuestro batmóvil haya perdido todas las energías disponibles comenzarán a brotar unas amenazadoras nubes de humo gris.

LA REALIDAD



Si nos apartamos de lo puramente técnico, en BATMAN RETURNS encontramos, en las fases de conducción, una máquina recreativa típica de Sega, de las que pueblan los salones de media España: AFTER BURNER, RAD MOBILE, OUT RUN o MONACO GP.
Los efectos de la carretera, los edificios y construcciones adyacentes y la perspectiva que se ofrece de los movimientos de los vehículos enemigos son tan perfectos que asusta pensar lo que serán capaces de realizar los señores de Sega a partir de ahora. Ahí reside el dilema: si lo que ven-





La entrada al túnel merece la pena ser contemplada con detenimiento. ¡Parece una máquina recreativa! La salida es mucho más precipitada y menos espectacular. A la vista está.

SCALING





El reescalado es, sin duda la estrella de este CD. Las técnicas de **BATMAN RETURNS**, que ya fueron perfiladas en JAGUAR XJ220 de **Core Design**, son alucinantes. Un nuevo chip que se encarga de procesar la información, es el responsable de que el Modo 7 de ***Super Nintendo*** parezca ridículo.

EXPLOSIONES







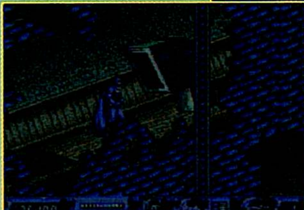
Uno de los detalles más espectaculares de las fases de conducción lo constituyen las explosiones. Son rápidas, calurosas, bien animadas, emotivas y nada molestas. Es un deleite contemplarlas. Habíamos visto pocas como éstas en ***Mega Drive***. Ahora que recuerdo… las de HELLFIRE no estaban mal.

PLATAFORMAS

Pese a la enorme capacidad de los CD, los realizadores han decidido incluir la simplona versión del cartucho. El juego es un firme seguidor de las pautas marcadas en el género de plataformas, cuyo mayor demérito es que no sorprende a los jugadores. Esta versión de plataformas es relativamente curiosa, aunque al lado de las nuevas fases de conducción parece una broma.

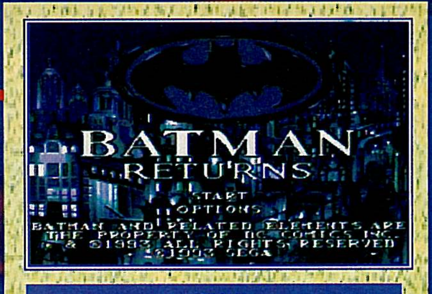


Si los impactos merman las reservas energéticas del batmóvil, comenzarán a aparecer unas llamas bastante significativas.


ga conservará la calidad de este juego o se limitarán a ofrecernos las versiones para consola maquilladas con pantallas y animaciones entre fases. El listón está muy alto. BATMAN RETURNS, en su faceta de plataformas no sorprenderá a los que ya lo vieron en su versión original. En la de conducción, con sus cinco fases, la cosa cambia hasta unos límites de locura que muy pocos podrán evitar. Sólo por este juego merece la pena hacerse con un Mega CD. Palabra.

J. L. SKYWALKER



SEGA
(SEGA)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 3-7
FASES: 10
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	94
MUSICA	90
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	93

- Presentación misteriosa y cinematográfica.
- Músicas *made in* Danny Elfman soberbias.
- La atmósfera de la película ha sido fielmente reproducida.
- Los movimientos de las carreteras y demás objetos. El efecto de *scaling* es impresionante y alucinante.
- Que sólo sean cinco las fases de conducción. ¡Necesitamos más!

TOTAL 94

Un CD único que no tiene nada que envidiar a las máquinas de los salones recreativos en las fases de conducción.

NO ES UN JUEGO ES UN LIBRO



LA NOVELA MAS DIVERTIDA DE CIENCIA FICCION QUE HAYAS LEIDO NUNCA





NIGHT TRAP

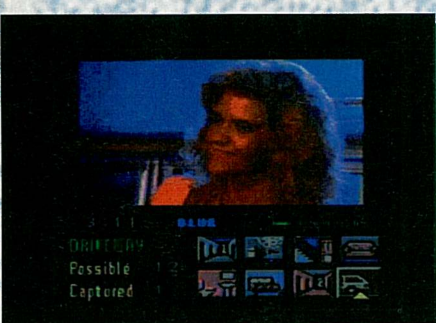
La última creación de Digital Production es un pequeño homenaje a una rama del cine fantástico que está cosechando un gran éxito en el mercado americano: el llamado "trash" o "cine basura". Capitaneado por la compañía independiente Troma, este cine se caracteriza por su bajo presupuesto, por unos guiones cargados de humor macabro y salvaje y, sobre todo, por sus grandes dosis de sangre y charcutería. NIGHT TRAP ha tomado estos ingredientes y los ha reunido en una explosiva aventura gráfica en la que el objetivo es proteger a un grupo de chicas del asedio continuo que sufren por parte de unos misteriosos hombres vestidos de negro. Para capturar a estos individuos, que no son otra cosa que alienígenas en busca de sangre fresca, es preciso accionar en el momento preciso las trampas que hay ocultas en la casa. Esto es posible gracias a las cámaras ocultas repartidas a lo largo de las habitaciones, con las que se pueden seguir los movimientos tanto de las chicas como de los malos de turno.

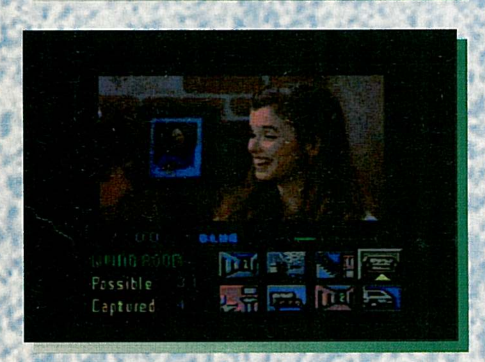






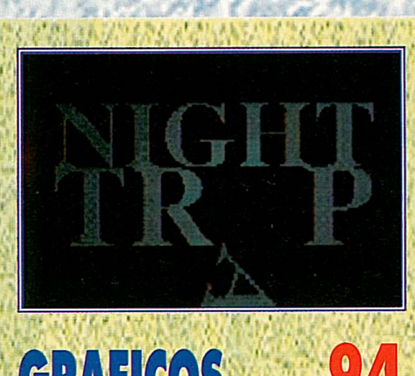
A través de este mapa tendremos acceso a todas las salas. Gracias a las cámaras ubicadas en las estancias se puede seguir a los malos.





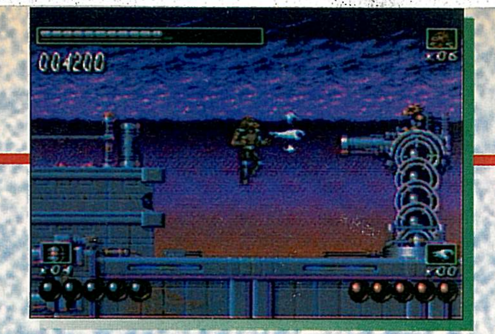
Tanto en el aspecto visual como gráfico, NIGHT TRAP es un juego intachable. Las digitalizaciones son las mejores que se han visto en el Mega CD, superando con mucho las de SEWER SHARK o las de los vídeos musicales de MAKE MY OWN VIDEO. Pero con todo esto, el juego no acaba de cuajar. El problema está en que a lo largo de los 90 minutos lo único que hay que hacer es presionar un botón en el momento justo; nada más. Hubiera sido mas recomendable incluir algo mas de participación por parte del jugador. De ese modo el juego habría ganado muchísimo más.

NEMESIS



GRAFICOS	94
MUSICA	95
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	70
TOTAL	**70**

Una obra maestra a nivel gráfico y sonoro. Lástima que se hayan olvidado de darle un buen toque de jugabilidad.



WOLFCHILD

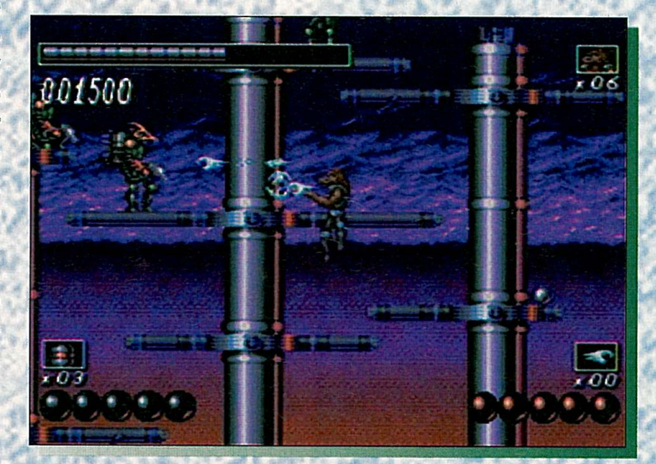






Core Design vuelve a versionar para el Mega CD otro de sus viejos éxitos de Amiga: WOLFCHILD. Al igual que con CHUCK ROCK y JAGUAR XJ220, la compañia inglesa ha apostado por la jugabilidad y el buen hacer de la versión original, retocando sólo algunos detalles gráficos, además de la preciosa banda sonora que acompaña al juego. Ya dentro del juego tomaremos el papel de Saúl, el hijo pequeño del Dr. Morrow, un científico capturado por una peligrosa organización internacional: Chimera. El niño en cuestión no es otro que un tiarrón de casi dos metros cargado de músculos y con la propiedad de poderse transformar en hombre-lobo. Esto es posible gracias a uno de los experimentos del Dr. Morrow, que estudiaba en el momento de su captura la posibilidad de combinar la inteligencia humana con el instinto animal de los lobos. Saúl deberá encontrar a su papá, encerrado en la sede central de Chimera. Este argumento no es más que una excusa para dar pie a un arcade de plataformas como los de antes. Los gráficos, algo faltos de color, pasan a un segundo plano, dándole mayor importancia a la jugabilidad, al juego en sí. WOLFCHILD no pasará a la historia por los gráficos o el sonido, lo hará por que tres razones: es divertido, adictivo y jugable. Eso, al fin y al cabo, es lo que hace grande a un juego. 

NEMESIS





Saúl, el hijo del Dr. Morrow, es un especialista a la hora de convertirse en hombre-lobo. Con estas artes es capaz de superar a sus enemigos.







Tú me cuentas



Tortugas en acción

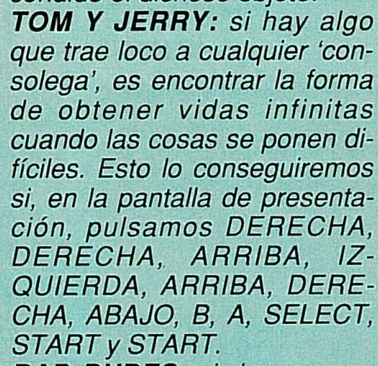
*Hola súper consoleros, aquí os mando un pequeño truco que es muy práctico para el juego **TEENAGE MUTANT HERO TURTLES** de **Game Boy:***

- *En el último monstruo de la fase 1, comienza a disparar sin pausa nada más salir en pantalla. Recuerda que las estrellas ninja no le afectan.*
- *Cuando te quede un sólo cuadro de vida, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B y A. Prueba a ponerlo en práctica y te llevarás una sorpresa. Recuerda que este truco sólo funciona una vez por partida. Hasta otra.*

David Velar Martín (Cantabria)

Secretillos de 8 bits

¡Hola amigos!
*Os envío algunos súper trucos para que los utilicéis en vuestra consola **Nintendo**. Ahí van:*
***HOOK:** puede ocurrir que en un momento determinado no encontréis un objeto y no podáis pasar de fase. Entonces, sólo tenéis que pulsar START junto con A y B para ver un desplazamiento circular en la pantalla, gracias al cual visualizaréis más escenarios en los que seguramente estará escondido el dichoso objeto.*



***TOM Y JERRY:** si hay algo que trae loco a cualquier 'consolega', es encontrar la forma de obtener vidas infinitas cuando las cosas se ponen difíciles. Esto lo conseguiremos si, en la pantalla de presentación, pulsamos DERECHA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, B, A, SELECT, START y START.*
***BAD DUDES:** si deseas empezar este cartucho con 64 vidas, realiza la siguiente combinación de botones en el pad del segundo jugador: B, A, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA y ABAJO. A continuación, utiliza el primer mando para iniciar la partida.*
***BATTLETOADS:** Presta atención a las siguientes instrucciones para lograr vidas extra. En la pantalla del título presiona ABAJO, A, B y START. Si todo ha ido bien, oirás una explosión y tendrás seis corazones para comenzar a jugar.*

Alejandro Bellido Poveda (Barcelona)

Un enigmático príncipe asiático

Estimado Súper Joy:
*Te envío un truco para el **PRINCE OF PERSIA** de PC. Cuando tengáis que teclear el nombre del juego para entrar en él, escribid PRINCE MEGAHIT. Con este truco podréis:*

- *Resucitar si pulsáis R.*
- *Añadir energía a la barra si tecleáis mayúscula y T.*
- *Caer lentamente al accionar mayúscula y W.*
- *Ver la pantalla al revés si tecleáis mayúscula e I.*
- *Matar pulsando la tecla direccional hacia delante y K.*
- *Añadir tiempo si pulsáis el signo +.*
- *Disminuir el tiempo al teclear -.*
- *Ver la pantalla de arriba al pulsar U, la de abajo con N, la de la izquierda con H y la de la derecha mediante la tecla J.*

Sergio Marchal (Sevilla)

De todo un poco

Hola Joy, como he oído que necesitáis trucos para vuestra sección, aquí os mando algunos:

■ En el juego **IRON TANK** de la **NES,** puedes empezar en niveles superiores utilizando cualquiera de estas dos claves: 6276064 ó 2110944.

■ Para poder elegir la pantalla que quieras en el juego **SHINOBI** de la **Master System 2,** pulsa ABAJO y 2 en el pad cuando salga la cara del protagonista.

■ Para conseguir 30 vidas en **PROBOTECTOR** de la **NES,** tienes que pulsar ARIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A y START.

■ Para obtener más energía en el **ALTERED BEAST** de **Master System 2,** hay que pulsar ARRIBA en diagonal, IZQUIERDA y BOTON 1. Te será más fácil llegar al final.

■ En el juego **NEMESIS** de **Game Boy,** aprieta el botón de pausa y, seguidamente, la secuencia ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B y A. Al eliminar la pausa, dispondrás de un campo de fuerza, dos láser y misiles.

Luis Montalbo Porro (Barcelona)

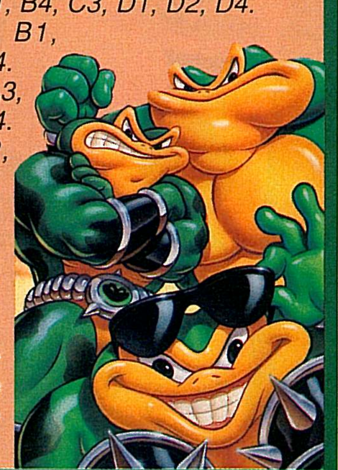
Ayudas para la pequeñita de la casa

Hola chavales, os mando dos trucos para la **Game Boy:**

■ Si deseáis empezar a jugar con el **BATTLETOADS** con cinco vidas de más, pulsad en la pantalla del título A, B y ABAJO; por último, presionad START.

■ Nada más salvaje y guapo que llegar al final del **MEGAMAN 2** por obra y gracia de estas claves:

Fase 1: A1. A3, B3, C3, D2, D4.
Fase 2: A1, A3, B4, C3, D2, D4.
Fase 3: A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4.
Fase 4: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.
Fase 5: A2, A3, B1, B4, C4, D1, D2, D4.
Fase 6: A1, A2, A3, B4, C4, D1, D2, D4.
Fase 7: A1, A2, A3, B4, C2, C4, D1, D4.
Fase 8: A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.



Alejandro Hernández Gallego (Murcia)

Secretos al estilo nipón

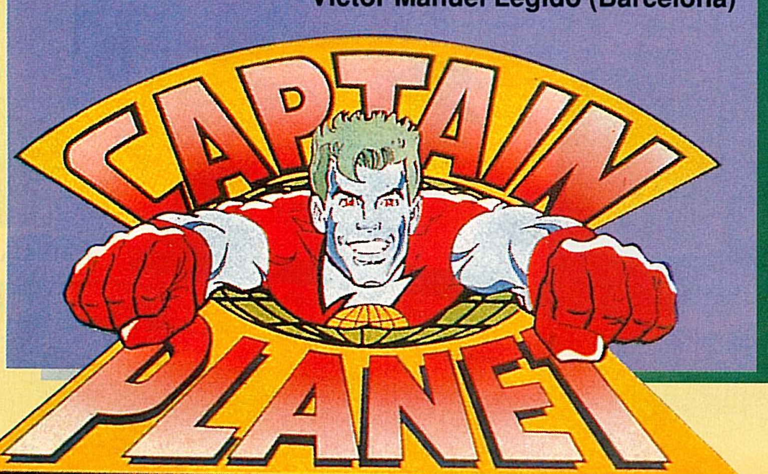
Hola, amigos de Súper Juegos:
Os envío estos trucos de gran utilidad para vuestros ratos de ocio.

TORTUGAS NINJA de **Game Boy:** teclea la secuencia ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, A y B y se rellenará el cuadro.

CAPTAIN PLANET de **NES:** estas son todas las claves que necesitas para completar el juego:

1-2: 763754
2-1: 955783
2-2: 637511
3-1: 148574
3-2: 786565
4-1: 920272
4-2: 799274
5-1: 344551
5-2: 829443
Final: 506210

Victor Manuel Legido (Barcelona)



Familia Nintendo

¡Hola amigos!
Aquí os mando un trucazo para cada una de las consolas de **Nintendo.**

FINAL FIGHT de **SNES:** cuando aparezca el nombre del juego en la pantalla de presentación, pulsa simultáneamente L, R y START, accederás a un menú de opciones.

MEGAMAN 3 de **NES:** para que el guardián del nivel muera instantáneamente, pulsa en el mando 2 ARRIBA y A cuando estés frente a él.

PRINCE OF PERSIA de **Game Boy:** estos son los códigos para cada uno de los niveles:

Nivel 2: 06769075
Nivel 3: 24613065
Nivel 4: 99116015
Nivel 5: 53004005
Nivel 6: 46308135
Nivel 7: 12930795
Nivel 8: 43961795
Nivel 9: 77865785



David Cobos (Madrid)



Iván Carlos Picazo

Muchos son los personajes que Antonio González ha recogido en una composición que merece el premio de este mes.

Antonio J. Montáñez

Elías Fer

Rafael Jiménez Sa

blón



Héctor Gil Pérez
HOLA OS ENVIAMOS UNOS TRUCOS PARA EL SUPER MARIO BROS. 2:
En el MUNDO 1-3 ENTRE UNOS MUROS CASI AL FINAL DE LA PANTALLA HAY UNA POCIMA, NO LA TIRES YA QUE DONDE ESTA LA PUERTA AL LADO HAY UN CANTARO, TIRALO ALLI
SUPER MARIO LAND 2.5
FRANCESCO. VIGIDOMINI
Francesco Vicidomini
¡AL ATAQUE!
¡MIAUU!
STREET OF RAGE 2
BUENO BONITO BARATO
SOLO DUOMIL PESETAS
ELIAS
rnández Humanes
SPOT
¡BUF! ¡POR FIN HE CONSEGUIDO TOMARME UN DESCANSO!
Diego García González
¿QUÉ ESTÁS LEYENDO, SONIC?
¡¡¡LA SUPER JUEGOS!!!
¡Hola Mix y Super Joy!
Soy Rafael y os envío este dibujo de Sonic.
Me gustaría que publicarais un poster de D.O.B, porque me gusta mucho.
P.S.: En los dos dibujos anteriores no quiero decir que la N.E.S sea pirata
ánchez

Los súper del mes

canadian HIT CONSOLAS



MASTER SYSTEM

1 STREETS OF RAGE ↑
2 LEMMINGS ↑
3 RENEGADE ↑
super juegos GLOBAL GLADIATORS
super juegos ASTERIX





GAME GEAR

1 TOM & JERRY ↑
2 MICKEY MOUSE 2 =
3 SONIC 2 ↑
super juegos EVANDER HOLYFIELD
super juegos STREETS OF RAGE





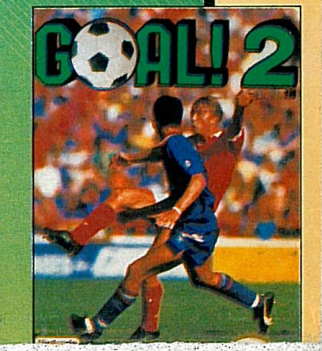
SUPER NINTENDO

1 TINY TOONS =
2 SUPER STAR WARS =
3 PRINCE OF PERSIA =
super PUSH OVER



NINTENDO

1 SUPER MARIO BROS. 3 =
2 GOAL 2 ↑
3 SPIDERMAN AND THE SINISTER SIX ↑
super PARASOL STARS



super juegos PUSH OVER

super juegos PARODIUS



super juegos PARASOL STARS

super juegos WIZARDS AND WARRIORS

GAME BOY

1 SUPERMARIO LAND 2 =

2 SUPERMARIO LAND 1 =

3 STAR WARS =

super juegos JOE & MAC

super juegos TOP GUN

MEGA DRIVE

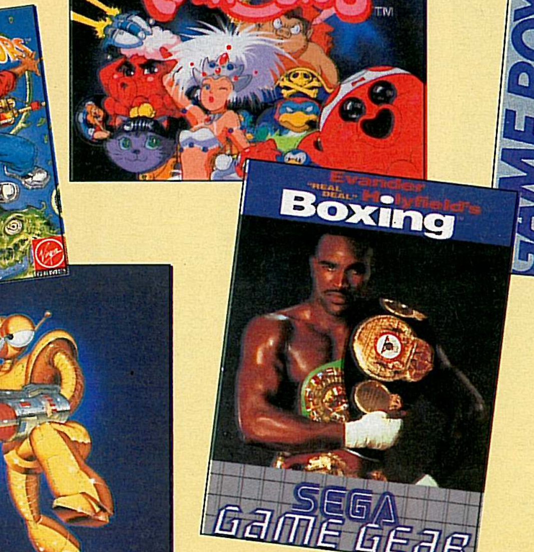
1 FLASHBACK ↑

2 COOL SPOT ↑

3 TINY TOONS =

super juegos FATAL FURY

super juegos SUPER KICK-OFF



Queridos jugones,
a partir de este número os ofrecemos un interesante regalo que no debéis pasar por alto: un magnífico descuento de **500 pesetas** en **TODOS** los cartuchos que aparecen en nuestra sección de **HITS.** Además, para que vuestra elección sea más amplia, hemos incluido dos juegos recomendados por los que sentimos debilidad. Apresúrate, rellena este cupón correctamente y envíalo o acude a cualquier centro **CANADIAN** para aprovechar esta ocasión única.

No se admitirán fotocopias y sólo será válido un cupón por cartucho

Nombre.................................. Apellidos..................................
Dirección..................................
Población.................................. Provincia..................................
C. Postal.................................. Teléfono..................................
Fecha de nacimiento.................................. Modelo de ordenador
o consola que posees..................................
Título de cartucho..................................
Gastos de envío: 250 ptas.

A EXAMEN

ORDENADORES

Lost in time



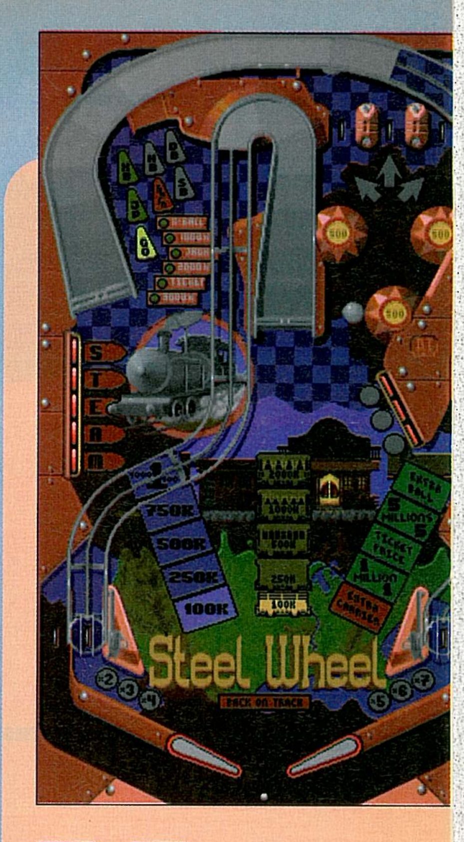
Lost in time es la nueva aventura gráfica de **Coktel Vision.** Esta casa francesa, creadora, entre otros, de juegos como GOBLIINS I y II o INCA, presenta ahora a Doralice como la protagonista de una nueva serie de juegos basados en su persona. En esta primera entrega, la joven se despierta de un estado de inconsciencia en un extraño barco. En una primera inspección descubre que ha sido transportada a la isla caribeña de San Cristobal en el año 1840; un claro ejemplo de viaje espacio-temporal. Su misión, pues, será descubrir el porqué de su desagradable situación. Como en otros programas de **Coktel,** el juego es fácilmente accesible desde ratón, basta con pinchar en las diferentes zonas de la pantalla para descubrir las acciones que hay que realizar. También aparece en la zona superior del monitor una barra de iconos con la que acceder a opciones de otro tipo, tales como el uso de *jokers* (comodines de ayuda para situaciones desesperadas), acceso al inventario de la protagonista, mapa o un bloc de notas para apuntar las cuestiones que consideremos importantes.



GENERO:	Av. Gráf. (PC)
INTERES:	90
GRAFICOS:	91
SONIDO:	86
ORIGINALIDAD:	87

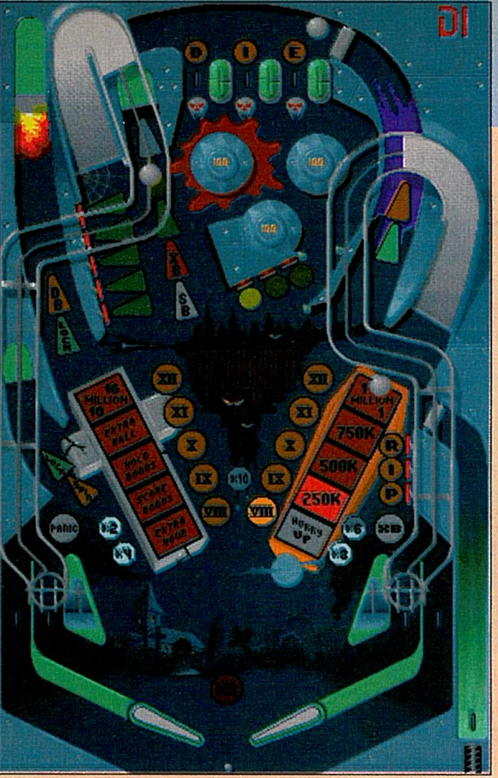
Los gráficos del juego varían según la fase del mismo en la que nos encontremos. Técnicas como el uso de digitalizaciones de personajes previamente capturados en vídeo; escenarios tomados de cómic de Ségur, un famoso dibujante francés; o la inclusión de un mundo en tres dimensiones en el que nos movemos en tiempo real, son algunas de las posibilidades del programa. Finalmente, el sonido pone el punto álgido a la aventura gracias a su excelente calidad.





Hasta hace poco tiempo raros eran los salones recreativos o los lugares de esparcimiento y ocio que no disponían de un *pinball*. Esas queridas máquinas de bolas que vinieron importadas de los Estados Unidos hicieron furor en España a finales de los años 60.
Desde su llegada, pocas han sido las personas que han resistido la tentación de invertir unas monedas a cambio de un buen rato de entretenimiento. Pero los tiempos han cambiado y el *pinball* ya no es únicamente un elemento indispensable enlos billares.
Ahora, gracias a **PINBALL**




La calidad gráfica de este programa de entretenimiento es extraordinaria gracias a la utilización de la tarjeta VGA.

Pinball dreams

GENERO:	Pinball (PC)
INTERES:	91
GRAFICOS:	84
SONIDO:	82
ORIGINALIDAD:	86

DREAMS, podréis jugar delante de una pantalla de ordenador sin tener que salir de vuestro propio domicilio y con cuatro tableros diferentes:

IGNITION está decorado con ornamentos espaciales propios de épocas futuristas. Tiene como objetivo principal acumular un elevado número de luces y combustible para alcanzar la mayor puntuación posible en esta lucha por la carrera espacial.

STEEL WHEEL recrea la era del nacimiento de los ferrocarriles. El jugador debe derribar un amplio número de dianas para obtener vagones con los que ampliar considerablemente su tren y, por supuesto, la puntuación final.

BEAT BOX es un homenaje al mundo de la música. Nombres como Single o Long Play anuncian los distintos bonos imprescindibles para conseguir un magnífico resultado.

NIGHTMARE está inspirado en la tétrica imagen de un cementerio, y las pesadillas que este inspira. Dos puentes laterales y un túnel otorgan una extraordinaria puntuación si se logra el hito de recorrerlos en su totalidad.

PINBALL DREAMS dispone de una gran calidad grafica debido al uso de la tarjeta VGA. La velocidad del movimiento varía en virtud del ordenador y de la posibilidad de contar con tarjeta de sonido. Cada tablero posee gráficos y melodías independientes, dotando al juego de una mayor agilidad y de interesantes elementos de originalidad. Uno de ellos, es la posibilidad de participación de hasta ocho jugadores a la vez.

El sonido es estupendo con una tarjeta Roland, pero en SoundBlaster o Adlib pierde toda su calidad ya que se trata de una mera digitalización de la primera.

El programa **PINBALL DREAMS** es una gran elección por su magnífica calidad, que hasta el momento jamás había sido alcanzada por un *pinball* para la pantalla del PC. Un nuevo clásico para este género.



PINBALL DREAMS ofrece la posibilidad de disputar reñidas partidas hasta con ocho participantes. Si una pantalla te aburre, tienes otras tres para elegir.




Syndicate

La acción de este nuevo programa de **Bullfrog**, compañía conocida por sus creaciones de POPULOUS I y II y POWERMONGER, se desarrolla en un mundo futurista, enclavado en el próximo siglo, donde un cierto número de grandes multinacionales intentan adueñarse del planeta a través de importantes actividades económicas.

Podrás controlar a una de estas grandes corporaciones y tendrás a tu disposición a cuatro agentes biónicos que no dudarán en ejecutar las órdenes recibidas. Estos esbirros son capaces de realizar cualquier acción con tal conseguir los objetivos perseguidos. Tres barras de energía que varían conforme se desarrolla el juego, determinan el grado de inteligencia, agresividad y percepción de estos sicarios. En un primer momento estos agentes poseen un armamento bastante rudimentario, que irán aumentando y modernizando conforme se desarrolla la aventura hasta obtener un magnífico arsenal: pistolas cortas, automáticas, ametralladoras e incluso lanzamisiles.

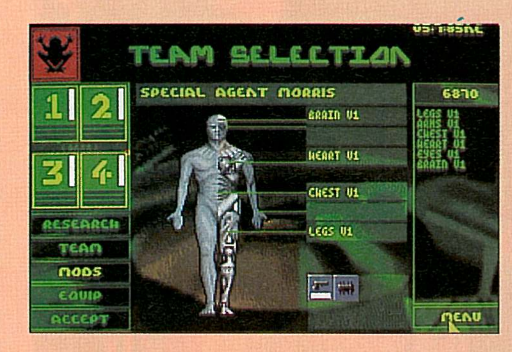


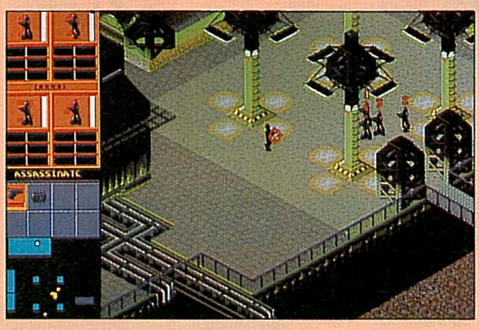
El ordenador te informará antes del comienzo de cada misión del estado en que se encuentran las conquistas realizadas por la compañía. De este modo, sabrás con exactitud el balance económico y las necesidades que debe satisfacer la empresa en su intento por obtener mayor poder.

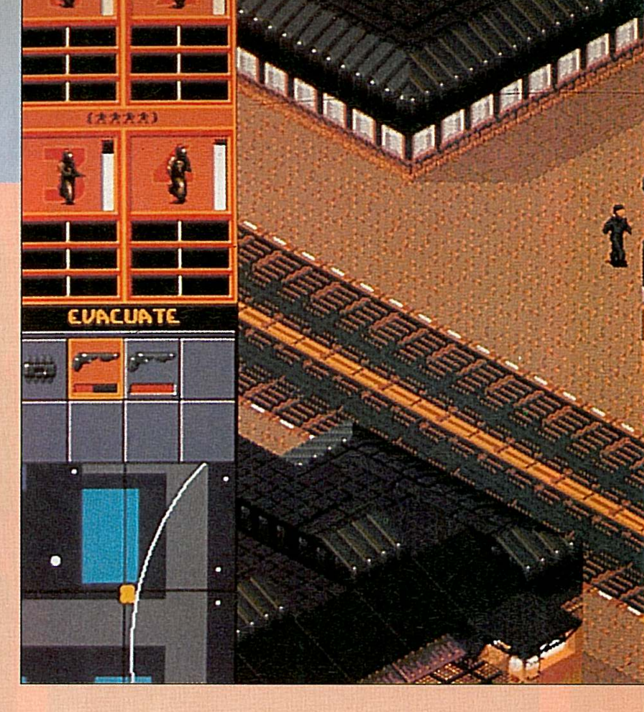
Al finalizar cada fase, surgirá en la pantalla un cuadro estadístico señalando todos los datos referentes a la aventura: tiempo invertido, enemigos eliminado o agentes empleados.

Este programa se completa con una magnífica presentación, que aporta una nota de calidad difícilmente superable. Los ingredientes son los más adecuados para garantizar días y días de extraordinaria diversión.

Los gráficos utilizan una perspectiva isométrica, como en otros lanzamientos, que te sumergirán en una sociedad donde controlarás a todos los personajes para obtener tus



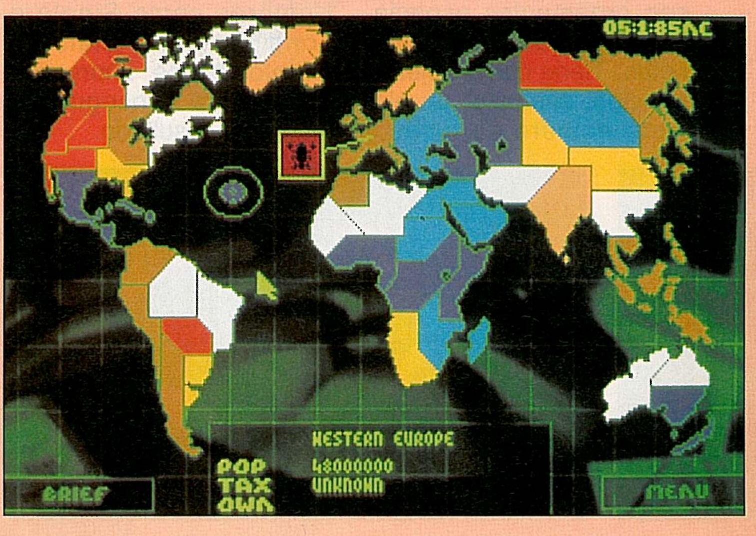


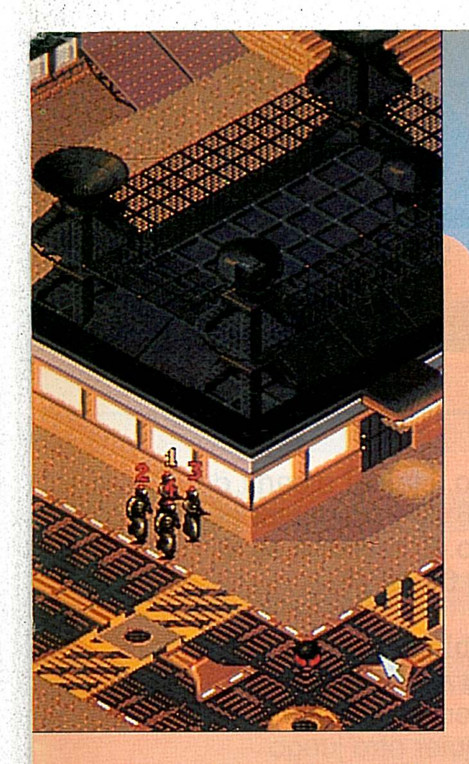


Al hacerte cargo de una corporación tendrás a tu servicio a cuatro sicarios que no se lo pensarán a la hora de atacar.

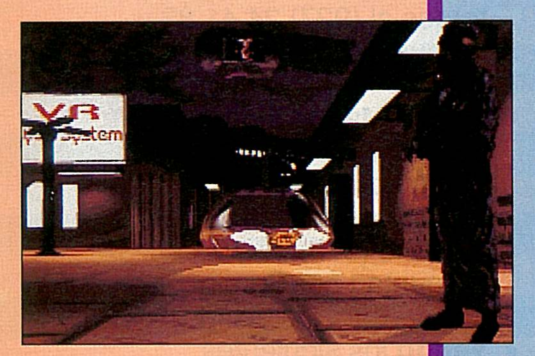
GENERO:	Estrategia (PC)
INTERES:	87
GRAFICOS:	91
SONIDO:	80
ORIGINALIDAD:	93







fines. El sonido también ayuda a conseguir una magnífica identificación con el ambiente.
Este programa contiene diferentes elementos de arcade y posee una enorme originalidad debido a la ausencia en el mercado de simuladores con estas características.





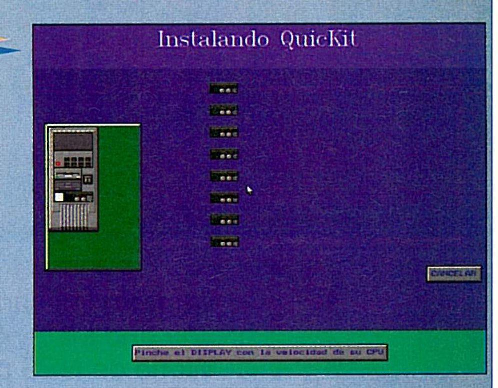
El ordenador refleja al final de cada fase el estado en el que se encuentran las conquistas de cada corporación.

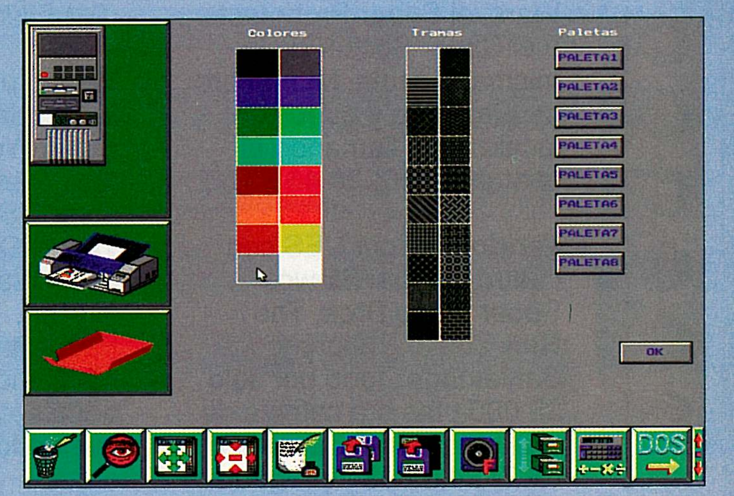
QuicKit

GENERO:	Utilidades (PC)
INTERES:	68
GRAFICOS:	82
SONIDO:	–
ORIGINALIDAD:	74

Antes de comenzar a hablar sobre este programahay que advertir que **QUICKIT** no es un juego, sino que se trata de una serie de utilidades agrupadas en un entorno gráfico. Creado por **Topo Soft**, sigue los pasos de otros magníficos programas como PC TOOLS o NORTON UTILITIES.
Entre las importantes aplicaciones que incluye es necesario reseñar las siguientes: formateador de disco duro, copiador de discos, mantenimiento de directorios, corrección de errores, tratamiento de ficheros, editor de textos, papelera para eliminar programas, fácil configuración. Es, en suma, un complemento idóneo para tu ordenador personal. Resulta especialmente aconsejable para los usuarios inexpertos que encontrarán en **QUICKIT** un instrumento adecuado para sacar un mayor partido a tu PC.
Su manejo esta basado principalmente en el uso del ratón, pinchando sobre los iconos aparecidos en pantalla que estarán siempre disponibles cuando lo deseemos. Su utilización es muy sencilla, lo que aporta un nuevo elemento de interés al programa. Sin embargo, todavía no llega al nivel de perfección de otras utilidades que, a pesar de su aspecto más lineal, ofrecen opciones más avanzadas.

■ Sección coordinada por
Antonio Greppi



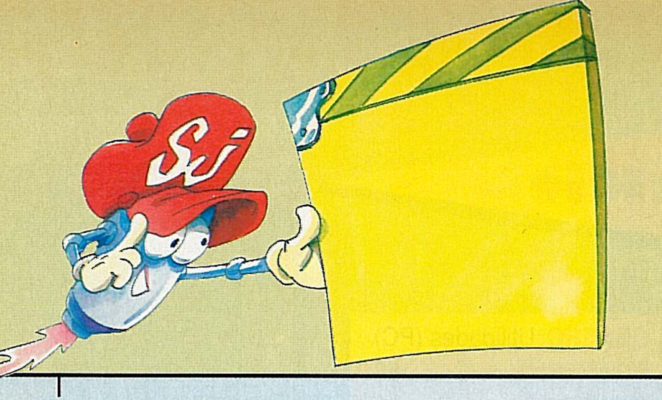


GANADORES DE LOS CONCURSOS

Concurso **EURODISNEY**: Jose Manuel Hernán Presa.

Concurso **SOLO EN CASA 2**: Antonio Calderón (Madrid).Juan Ramón Vélez (Salamanca). Carolina Marín (Melilla). Celestino Jimenez (Albacete). Sandra Torrus (Barcelona). Manuel Guerrero (Murcia). Edi Vega (Baleares). Rocío Cabeza (Sevilla). Gabriel Gonzalez (Cadiz). Ubaldo Nuñez (Murcia). María Luisa Iniesta (Almería). Ibón Uriarte (Bilbao). David Jimenez (León). David García (Madrid). Lourdes Boy (Cadiz). Miriam Mesa (Madrid). Ruyman Hernandez (Tenerife). Fco. Javier Felipe (Madrid). David Arroyo (Zaragoza). Juan Campillo (Huelva). Salvador Sanchez (Madrid). Juan José López (Avila). Sergio Prieto (Murcia). Juan Fco. Sánchez (Murcia). Alex Arqués (Tarragona).

¡ ENHORABUENA A TODOS !





- **Cambio** los cartuchos Joe and Mac y Super Mario World de NES por el Start Wars, el Super Probotector o el Super Soccer de la misma consola. Mi nombre es Alejandro y puedes localizarme llamando al teléfono (946) 20 46 98.

- **Vendo** consola NES con cuatro juegos: Blowout, Super Mario Bros, The New Zealand Story y Battletoads. Todo por sólo 25.000 ptas o a cambio de una Mega Drive. LLama al (967) 24 03 98 y pregunta por Eduardo.

- **Vendo** juegos para la Master System a tan sólo 3.500 ptas. Los títulos son los siguientes: Sonic 1, Sonic 2, Golden Axe, The Ciber Shinobi y World Cup Italia´90. Interesados llamar al (956) 53 14 51 y preguntar por Francisco.

- **Cambio** Game Gear con ocho juegos, adaptador a corriente y a TV y batería, por una consola Mega Drive y un mínimo de tres juegos para ésta.Me llamo Pau y mi teléfono es (93) 237 01 09.

- **Vendo o cambio** los cartuchos Cazafantasmas 2, Super Mario Land, Pac-Mac y Tetris para Game Boy, por juegos para Master System. Para los interesados en comprar, el precio del paquete es de 4.000 ptas, pero también pueden adquirirse por separado. Mi nombre es Javi y mi teléfono es el (91) 552 81 36.

- **Vendo** una consola SNES junto con el cartucho Super Mario World por 20.000 ptas. También vendo los juegos Sonic 1 y 2, Lotus Turbo, Chuck Rock, Kid Chamaleon, World of Illusion, Terminator y Paperboy para Mega Drive. Me llamo Francesco y podéis localizarme llamando al (93) 897 44 41.

- **Vendo** juegos de Amiga originales. Los títulos son: Epic, Beast 2, Awesome y Jaguar. Su precio oscila entre las 500 y las 1.500 pesetas. Si os interesa llamad al (93) 430 32 14. Me llamo Víctor.

- **Cambio** durante un mes los cartuchos La Sirenita y Sonic 2 de Game Gear, por otros títulos como Monaco GP y Tale Spin. Me llamo David y mi teléfono es el (91) 726 08 02.

- **Vendo** comics Fancine trimestrales (sólo para megamaníacos). Para conseguir el primer número envía una carta al partado de orreos número 83, 29080 Málaga, junto con 250 ptas. Lo recibirás contra reembolso.

- **Tengo** 13 juegos de la NES de Nintendo que quisiera vender. Buen precio. Llamar a partir de las 16:00 y preguntar por Pedro. El teléfono es el (992) 64 49 75.

- **Cambio** por un mes el juego Astérix para la Master System por cualquier otro juego novedoso de acción. Interesados llamar al teléfono (925) 30 08 29. Soy Sergio.

- **Vendo o cambio** la Nintendo con juegos, por la Mega Drive o la Master System con juegos. Precio a convenir. Llamar por las tardes al (927) 24 41 82 y preguntar por José Manuel.

- **Vendo** Master System II con 15 juegos al precio de 30.000 ptas, o por separado. Llamad al teléfono (973) 77 70 18 y preguntad por Sergio.

- **Vendo** los siguientes juegos para la NES: Zelda y Castlevania por 5.000 ptas cada uno y el Double Dribber por 4.000 ptas. Es urgente. Preguntad por Javier en el teléfono (96) 267 28 91.

- **Cambio** el juego California Games de Mega Drive por el Alex Kidd, Sonic 2 o Fantasía. Me llamo Laura y podéis llamarme al teléfono (91) 612 54 69.

- **Quisiera comprar** una Game Boy o una Game Gear por una 10.000 ptas.





Me llamo Miguel y podéis encontrarme en el teléfono (974) 60 86 15. Llamar por las tardes.

- **Vendo** para la NES el Super Mario Bros y el Pato Donald. Los dos por 7.500 ptas. Llamar de 12:30 a 14:00 al teléfono (968) 62 39 16. Pedro.
- **Compro** disquetera adaptable al ordenador Amstrad 464 plus. Puedo pagar hasta 8.000 ptas. Me llamo Toni y mi teléfono es el (93) 723 40 58.
- **Compro** la consola Master System II con dos juegos. Estaría dispuesto a dar hasta 8.000 ptas. También cambio los juegos El Imperio Contraataca y Bugs Bunny para la consola pequeña de Nintendo. Mi nombre es Javier y mi teléfono es el (987) 47 13 43.
- **Cambio** dos juegos a elegir para la consola Mega Drive por el Fatal Fury. Los que estéis interesados podéis llamar al teléfono (91) 569 82 23 y preguntar por Juan.
- **Vendo** la consola NES con dos juegos y la pistola con un juego. Todo por 15.000 ptas. Me llamo Luis y puedes encontrarme en el teléfono (96) 374 36 52.
- **Vendo** el POW Prisioners of War para la NES por 4.000 ptas. Para la consola Mega Drive también vendo el Altered Beast por sólo 4.000 ptas y el Super Hang On, el Colums e Italia 90 por 5.000 ptas. Me llamo Francisco y podéis localizarme en el teléfono (93) 593 54 53.
- **Cambio** consola Master System 2 con juegos por Mega Drive con cartuchos. Si os interesa, podéis llamar a José Vicente al (93) 354 20 50.
- **Cambio** juegos de Game Boy y Master System. Llamar a Roberto al (93) 751 48 54.
- **Vendo** Mega Drive con cuatro meses, dos mandos y los juegos Mickey and Donald, Sonic, Colums, Golden Axe y Taz-mania. Todo por 50.000 ptas. Me llamo José Manuel y mi teléfono es (977) 85 00 55.

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LAS PAGINAS DE ESTA REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO STOP

SOLO PARA SOCIOS

TEXTO

Nombre y apellidos ....

Domicilio .... Edad .... Nº Socio ....

C.P. .... Localidad .... Provincia .... Tlf.: ....

Envía tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista Super Juegos.
c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid.
Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES

EL PERIODICO
DE LOS VIDEOJUEGOS

Robotnik y sus seguidores pretenden acabar con los videojuegos

¡Mix secuestrado!

Una banda de enmascarados secuestró el pasado 24 de agosto a Mix. Los secuestradores exigen, como pago para su liberación, 25 MEGA CD con sus correspondientes Mega Drive. El secuestro se produjo aprovechando las vacaciones y durante una divertida reunión en el CLUB SUPER JUEGOS.

Mix, Joy y Sonic se encontraban en el Club probando la primera copia de Jurassic Park cuando unos encapuchados accedieron al interior e introdujeron a Mix en una saca en la que fue llevado hasta una furgoneta. Allí, Robotnik, el jefe del malvado clan, les esperaba para trasladar a Mix a un lugar seguro.

En un comunicado enviado a la redacción de SUPER JUEGOS, Robotnik explica sus oscuras intenciones: ACABAR CON LOS VIDEOJUEGOS.

Joy y Sonic, que presenciaron el secuestro, han reunido un equipo de rescate formado por Ax Battler, Shinobi, Skate, y Megan. Cada uno investigará por su lado, pero unirán sus habilidades para lograr lo que parece imposible: SALVAR A MIX.

Propuesta de JOY

Joy, desesperado por el secuestro, ha pedido a través de **SUPER JUEGOS** la colaboración de los lectores para rescatar a Mix sano y salvo y sin tener que pagar el rescate. **"Los 25 MEGA CD y sus Mega Drive serán para ellos"**, afirmó tajante.

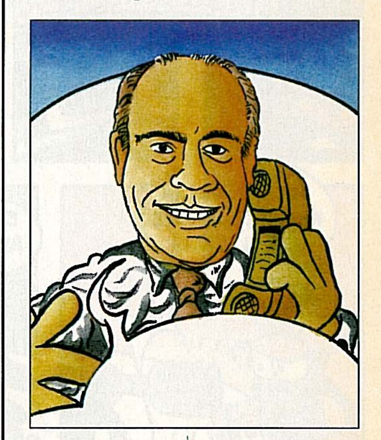


Mix en una foto enviada por Robotnik a SUPER JUEGOS.

Tres meses es el plazo para adivinar el número y la clave secreta que os llevarán hasta Mix. Cada mes tendréis que adivinar tres cifras y una palabra. Podréis llegar a ellas por tres vías diferentes, cada una de un color. Pero, ¡cuidado!, seguro que hay pistas falsas.

Participa con nosotros y conseguirás un fabuloso MEGA CD con su MEGA DRIVE. De tí depende que Mix vuelva a ser libre.

Preocupación en SEGA



Francisco Pastor, director general de Sega, es uno de los más interesados en poner fin a esta situación. Gran amigo y aliado de todos los *jugones*, Paco se ha apresurado a preparar el rescate, pero ha señalado que no le gustaría que los 25 MEGA CD y sus Mega Drive **"cayeran en manos de unos indeseables. Robotnik siempre está dando problemas, pero vosotros sois listos y ágiles, y ahora podéis demostrarlo. En Sega tenemos mogollón de novedades y Mix os las tiene que contar. HAY QUE SALVAR A MIX".**


UNA TRANQUILA MAÑANA DE SEPTIEMBRE...
CLUB SUPER JUEGOS
¡GUAU! ¡ES GENIAL ESTE JUEGO DE PARQUE JURÁSICO!
HABRÁ QUE SACAR ALGUN TRUCO PARA LA REVISTA
Y ALGUNA FOTO
YA OS DIJE QUE ERA BUENO
DE REPENTE...
?!
CLUB SUPER JUEGOS
¡¡¡iiiii!!
¡QUIETO TODO EL MUNDO!
¡TÚ! ¡CHATARRA VOLANTE! ¡METETE EN EL SACO!
ESO ES, ADENTRO
¡VÁMONOS!
¡SE LLEVAN A MIX!
¡A POR ELLOS!
¡RÁPIDO, ARRANCA!
¡DEPRISA QUE YA LLEGAN!
MALOSOS
¡TENGO A UNO!
¡MIRAD, ES....!
JA JA JA JA JA JA JA JA JA JA JA JA JA
¡ROBOTNIK!
¿QUE PONE EN LA CARTA QUE HA TIRADO?
LO MEJOR SERÁ REUNIRSE EN LA SEDE DE "SUPER JUEGOS", E INTENTAR TRAZAR UN PLAN PARA LIBERAR A MIX
BIEN, QUEDA CON ELLOS A LAS 16:00h
TIENES RAZÓN, YO PEDIRÉ AYUDA A MIS AMIGOS
Y ESA MISMA TARDE A LAS 16:00h EN LA SEDE DE "SUPER JUEGOS"...
AX-BATLER
SHINOBI
SKATE
Y MEGAN
BUENO, PARECE QUE YA ESTAMOS TODOS
¿Y MEGAN?
HOLA, ¿LLEGO TARDE?


JOY Y SONIC CUENTAN A LOS AMIGOS DE SONIC Y A LOS REDACTORES DE "SUPER JUEGOS" TODO LO SUCEDIDO
Y ESO ES TODO, ROBOTNIK LOGRO ESCAPAR, PERO TENEMOS A UNO DE ELLOS.
EL CUAL SE ENCUENTRA YA EN LOS CALABOZOS DE ESTA CASA
¿SUPER JOY?
¿ESTÁ AQUI SUPER JOY?
¡ES UNA CINTA DE VIDEO!

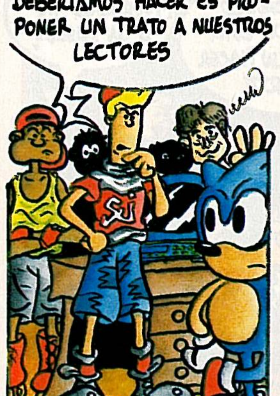

TRAIGO UN PAQUETE PARA SUPER JOY
¡QUIEN TE ENVIA!
¡NO LO SE, YO SOLO SOY UN "MANDAO", YO NO HE HECHO NADA!
DÉJALO AX. EL SOLO ES UN MENSAJERO


PONGAMOSLA
KLACK
ESTO ME HUELE A ROBOTNIK
REW
PLAY
CLIC
HOLA, HOLA, HOLA, DESPRECIABLES SERES. ¿QUEREIS VER A VUESTRO AMIGUITO?


PUES AQUI LE TENEIS
¡FIJAOS, ES MIX!
¡LE HAN PUESTO UNA BOMBA!


EL RESCATE NO ES NEGOCIABLE, TENEIS TRES MESES DE PLAZO PARA ENTREGARNOS 25 MEGA C.D. CON SU MEGADRIVE. NO INTENTEIS ENCONTRARNOS, NO OS SERVIRÁ DE NADA YA QUE LA BOMBA QUE TIENE CONECTADA MIX ÚNICAMENTE SE DESACTIVARÁ CON UNA SERIE NUMÉRICA Y UNA CLAVE SECRETA QUE SOLO NOSOTROS CONOCEMOS


¡ADIVINARLO OS SERÁ IMPOSIBLE!
JA JA JA
JA JA
¡MALDITO ROBOTNIK!


CREO QUE LO PRIMERO QUE DEBERIAMOS HACER ES PROPONER UN TRATO A NUESTROS LECTORES

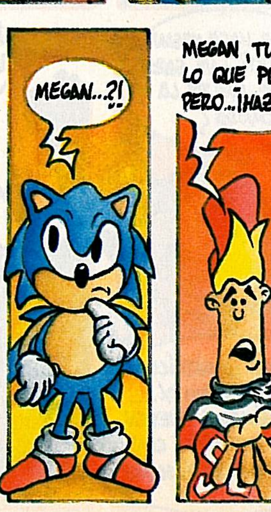

¡ATENTOS, LECTORES!


SI RESCATAMOS A MIX SANO Y SALVO SIN PAGAR RESCATE, LAS 25 MEGA C.D. CON SU MEGADRIVE SERAN PARA VOSOTROS
¡NADIE VA A ACABAR CON LOS VIDEO JUEGOS!


LO MEJOR SERÁ REPARTIRSE EL TRABAJO, LOS DE LA REDACCIÓN SEGUIR TRABAJANDO EN LA REVISTA. NOSOTROS NOS ENCARGAREMOS DEL RESTO.
BIEN, SERÁ MEJOR DIVIDIRSE


AX, TÚ VIGILARÁS AL SECUESTRADOR E INTENTARÁS SACARLE INFORMACIÓN. UTILIZA LOS MEDIOS QUE CREAS NECESARIOS
DE ACUERDO


SHINOBI, TU PODRIAS AVERIGUAR ALGO CON TUS PODERES MENTALES


MEGAN...?!


MEGAN, TU HAZ LO QUE PUEDAS PERO... ¡HAZ ALGO...!


TODA LA INFORMACIÓN LA RECIBIREMOS EN EL CUARTEL GENERAL, QUE ESTARÁ AQUÍ, EN LA REDACCIÓN DE "SUPER JUEGOS". CONTARNOS TODO, CUALQUIER DETALLE PUEDE SER IMPORTANTE


SKATE, NO ME FIO DE MEGAN. LAS CHICAS SIEMPRE SE METEN EN LIOS. SIGUELA Y NO LA PIERDAS DE VISTA

EN LAS MAZMORRAS DEL CUARTEL GENERAL.....
¡UGH.
¡PAF!!

¡HABLA BASURA! ¿CUALES SON LAS CIFRAS Y LA CLAVE QUE SALVARÁN A MIX?
¡NO TE, LO DIRE NUNCA!

¡PAF!
¡PAF!
¡PAF!
¡PAFF!

¡ESTA BIEN, HABLARÉ!

LO UNICO QUE SE ES QUE EL NÚMERO TIENE 9 CIFRAS, PERO DEBERAS AVERIGUARLAS DE TRES EN TRES

BUENO, TE DEJO "POR AHORA", AHÍ TIENES UNA TELE Y UNA MEGA-DRIVE PARA NO ABURRIRTE
¡BLAM!
?

ASÍ ESTÁ BIEN VIGILADO

CON ESTA INFORMACIÓN NO ES SUFICIENTE

POR LO MENOS YA TENEMOS ALGO, SABEMOS QUE SON 9 NÚMEROS TOMADOS DE TRES EN TRES, Y LA CLAVE ESTÁ FORMADA POR TRES PALABRAS

SÍ, PERO ¿CUÁLES SERÁN? ESPEREMOS A LOS DEMÁS, PUEDE QUE CONSIGAN ALGO

TODOS CREEN QUE SOY TONTA, PERO AYUDARÉ A MIX. SOY LA ÚNICA A QUIEN NO CONOCEN LOS DE LA BANDA DE ROBOTNIK
BUD ES UNO DE ELLOS Y ES MUNDIALMENTE CONOCIDO POR SU ESTUPIDEZ. LE SEGUIRÉ

SIEMPRE ME MANDAN A MÍ A LA COMPRA, COMO SI NO SIRVIERA PARA COSAS MÁS IMPORTANTES
¡AHÍ ESTÁ!

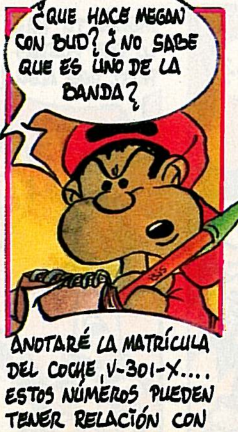
HOLA, ACABO DE LLEGAR A LA CIUDAD Y ESTOY UN POCO PERDIDA ¿NO CONOCES A ALGUIEN QUE ME PUEDA ENSEÑAR LOS LUGARES MÁS INTERESANTES?
MENUDO BOMBÓM

ESTAS DE SUERTE MUÑECA, YO CONOZCO CADA RINCÓN DE ESTA CIUDAD, SERÁ UN PLACER ACOMPAÑARTE
¡OH, GRACIAS! ¿PODRIAMOS IR A UN MUSEO?

















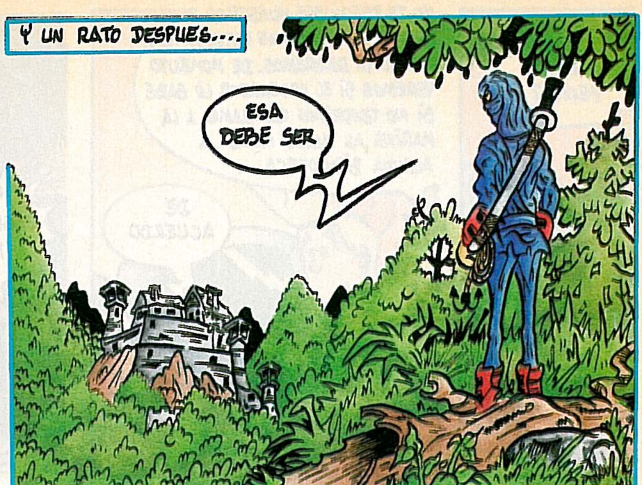




SABEMOS QUE ROBOTNIK TIENE UNA FORTALEZA EN GREEN HILL ZONE. LO MEJOR SERÁ QUE VAYA PARA ALLÁ...

E INTENTAR PONER EN PRÁCTICA LO APRENDIDO DURANTE AÑOS SOBRE EL PODER MENTAL

Y UN RATO DESPUES....



...SHINOBI ENTRA EN ACCIÓN





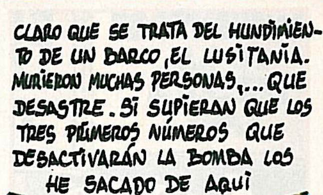




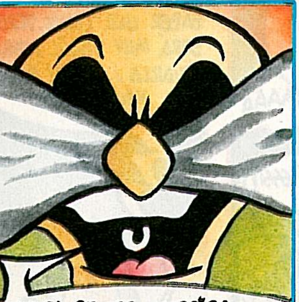



























¿CUAL SERÁ ESA FECHA?
...PUES SÍ, SINCLAIR SACÓ VARIOS AÑOS ATRÁS EN NUESTRO PAÍS VARIOS ORDENADORES....
?!


NO TE PREOCUPES, NUESTROS LECTORES SON BUENOS ESTUDIANTES. PRONTO LO SABREMOS. DE MOMENTO VEREMOS SÍ EL ORDENADOR LO SABE SÍ NO TENDREMOS QUE LLAMAR A LA MARINA, AL MUSEO NAVAL, A ALGUNA BIBLIOTECA....
DE ACUERDO


RRRRR
Y AHORA PASEMOS A OTRAS NOTICIAS....
EL INVENTOR CLIVE SINCLAIR SACA A LA VENTA UNA BICI ECOLÓGICA QUE GASTA MENOS QUE KOJAK EN PELUCAS...
NOTICIAS


SI AX SUPIERA QUE LA PRIMERA CIFRA DEL NÚMERO SECRETO ES LA SUMA DE LOS DOS DÍGITOS DEL NOMBRE DEL PRIMER ORDENADOR QUE SACÓ CLIVE SINCLAIR EN ESPAÑA


EL PRIMERO FUE EL ZX...
UF, JUSTO A TIEMPO
POP
CLIC


¿POR QUÉ HABRÁ APAGADO LA TELE CUANDO SE PONÍA MÁS INTERESANTE? ESE ORDENADOR.... ....QUIZÁ ESE ORDENADOR......
?
POM
CLIC
RRRRRRRRRR
¡MALDICIÓN, ME ESTA VIGILANDO!
YA LOS TENEMOS, PUEDE QUE ESO SEA UNA PISTA. PERO ¿CUAL ERA ESE ORDENADOR?


TRANQUILO, ALGUIEN LO SABRÁ, EL TEMA ES MUY FÁCIL PARA LOS JUGONES, SEGURO QUE PRONTO NOS LO DIRÁN


COMO TE IBA DICIENDO, YO SOLO SIN NINGUNA AYUDA HE PLANEADO EL SECUESTRO DE ALGUIEN MUY IMPORTANTE
TAA TA TAA
TAAAA
¡CHISSS!
BOF


PARA LIBERARLO HAY QUE SABER UNA CLAVE, PERO SERÁ MUY DIFÍCIL AVERIGUARLA.... ¡SOY MUY MALVADO!
¿...?


ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE
¡CARAMBA! ES LA PELÍCULA FAVORITA DE ROBOTNIK, PUEDE QUE TENGA ALGUNA RELACIÓN CON LA MATRÍCULA DEL COCHE
¿PERO CUAL?


POR CIERTO, ESTE CINE ES NUEVO
CINE METEORO
ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE

AL RATO....


ESTA PELÍCULA HA GANADO MUCHOS OSCARS, POR ESO ME GUSTA TANTO, CREO QUE FUERON 3
SÍ, CLARO VAMOS A ESA CAFETERÍA


NO ME CREO QUE SEAS CAPAZ DE SECUESTRAR A NADIE. NECESITO ALGUNA PRUEBA
!
¿ME CREERÍAS SI TE DIERA ALGUNAS DE LAS CLAVES PARA LIBERARLO?
TAL VEZ
PAF


BUENO, SI SUMAS EL NÚMERO DE VIDAS QUE TIENE EL PERSONAJE SPOT EN SU JUEGO AL NÚMERO DE NIVELES DE DIFICULTAD DEL MISMO Y LUEGO LE RESTAS EL NÚMERO DE DISPAROS QUE PUEDE RECIBIR EL PROTAGONISTA DEL FLASHBACK PARA MORIR OBTENDRAS UNO DE LOS NÚMEROS DE LA CLAVE
ME HE PERDIDO, CON TANTO NÚMERO ¿PODRÍAS REPETIRLO?

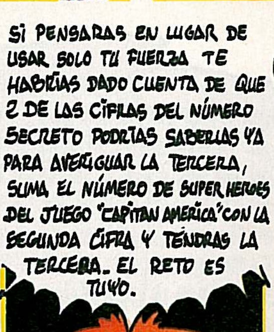

AHORA TE LLEVARÉ A CENAR A UN BUEN RESTAURANTE
CAFE
CAFETERIA VICTORIA
CON EL DINERO QUE ME HA DADO EL JEFE PARA LA COMPRA
SI NO FUERA UNA CHICA YA DESEARÍA TENER 2 LETRAS DE LA CLAVE, PERO ESTÁ TAN BUENA; SE LO PERDONO TODO
CREO QUE YA ES HORA DE IR A INFORMAR
BUD ES MUY FANFARRÓN, SEGURO QUE LE HA DADO ALGUNA PISTA CORRECTA
SI, PERO ¿CUAL? LE HAN PASADO MUCHAS COSAS A MEGAN. CON LA MATRÍCULA DEL COCHE NO HEMOS CONSEGUIDO NADA DE MOMENTO
VOSOTROS SOIS LOS LISTOS, YO SEGUIRÉ VIGILANDO A MEGAN, NO ES TONTA COMO PARECÍA Y CREO QUE SABE LO QUE HACE
¡DE ACUERDO!
ESE AX BATLER NO ES TAN TONTO COMO PARECÍA, LE HE SUBESTIMADO Y ME VIGILA, NO DEBE SOSPECHAR NADA.


PONDRÉ DE NUEVO LA TELE
¡SWISSS
¿¡QUÉ PASA CON LA TELE?!


LOS PRIMEROS MICROORDENADORES PERSONALES SE CARACTERIZAN POR TENER MUY POCA MEMORIA RAM. EL ORDENADOR MENCIONADO ANTES TENÍA TAN SOLO UNA MEMORIA ROM DE 8 K Y UNA RAM MÍNIMA
NOTICIAS

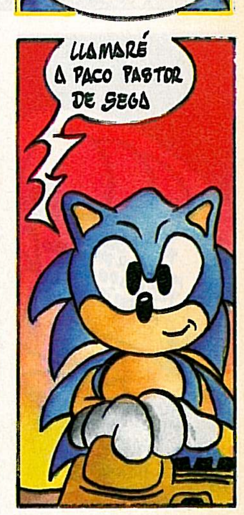

Y TAN MÍNIMA, INCLUSO COINCIDE CON UNO DE LOS DÍGITOS DEL NÚMERO SECRETO


AX, TIENES MENOS MEMORIA QUE EL DICHOSO ORDENADOR DE LA TELE. Y NO HABLEMOS DE LO TONTO QUE ERES
GRRR!

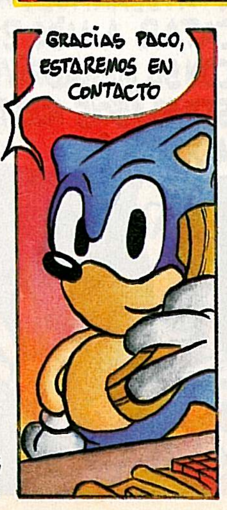

SI PENSARAS EN LUGAR DE USAR SOLO TU FUERZA TE HABRÍAS DADO CUENTA DE QUE 2 DE LAS CIFRAS DEL NÚMERO SECRETO PODRÍAS SABERLAS YA PARA AVERIGUAR LA TERCERA, SUMA EL NÚMERO DE SUPER HEROES DEL JUEGO "CAPITÁN AMÉRICA" CON LA SEGUNDA CIFRA Y TENDRÁS LA TERCERA. EL RETO ES TUYO.


SIN SABER EL MODELO DEL ORDENADOR DE SINCLAIR NO HACEMOS NADA


ESO NOS DARÍA LA PRIMERA CIFRA, PERO HA DICHO QUE LA SEGUNDA YA LA TENEMOS TAMBIÉN Y YO SE QUE EL CAPITÁN AMÉRICA TIENE 4 HEROES, O ¿ERAN 5?


LLAMARÉ A PACO PASTOR DE SEGA


SON 4, SONIC, CON LOS NERVIOS NO OS ACORDÁIS DE NADA. SI ME NECESITÁIS NO DUDÉIS EN LLAMARME, TENEMOS PREPARADAS MUCHAS NOVEDADES Y SIN MIX LOS LECTORES SE QUEDARÁN SIN ELLAS. SUERTE

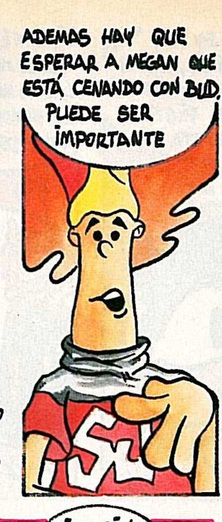

GRACIAS PACO, ESTAREMOS EN CONTACTO


¿QUÉ VEO? ESTOY SINTIENDO NOTAS MUSICALES Y ROBOTNIK ODIA LA MÚSICA, PERO... SI, ES ROBOTNIK, NO QUEDA DUDA


Y ADEMÁS ESTÁ COMPONIENDO EN CLAVE DE SOL ¿QUÉ SENTIDO TENDRÁ ESTO?


BUENO, EN EL CUARTEL GENERAL LO AVERIGUARÁN















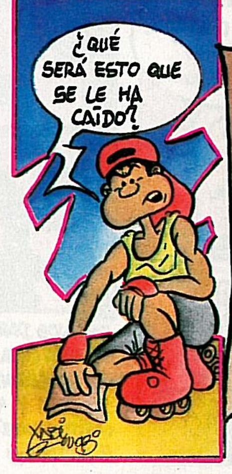












Nº 13 PÁGINA 131 PALABRA 69
Nº 2 PÁGINA 42 PALABRA 33
Nº 4 PÁGINA 15 PALABRA 11
Nº 15 PÁGINA 45 PALABRA 40
Nº 4 PÁGINA 44 PALABRA 26
Nº 8 PÁGINA 56 PALABRA 136
Nº 5 PÁGINA 37 PALABRA 18
Nº 11 PÁGINA 115 PALABRA 20
Nº 3 PÁGINA 34 PALABRA 31
Nº 1 PÁGINA 27 PALABRA 10

Nº 13 PÁGINA 31 PALABRA 12
Nº 6 PÁGINA 59 PALABRA 48
Nº 3 PÁGINA 31 PALABRA 29
Nº 13 PÁGINA 64 PALABRA 49
Nº 15 PÁGINA 91 PALABRA 27
Nº 8 PÁGINA 21 PALABRAS 47, 50, 51
Nº 1 PÁGINA 20 PALABRA 56
Nº 2 PÁGINA 87 PALABRA 18
Nº 10 PÁGINA 34 PALABRA 22
Nº 15 PÁGINA 9 PALABRA 3
Nº 14 PÁGINA 101 PALABRAS 14, 15, 16



YA TENEMOS MUCHOS DATOS, PERO CUALES SON VERDADEROS Y CUALES FALSOS. YO NO CREO QUE ROBOTNIK SABIENDO LO TONTOS QUE SON LOS DE SU BANDA LES HAYA DICHO LOS NÚMEROS Y LAS TRES PALABRAS

NOS QUIEREN LIAR







CONTINUARÁ

¡ESTA ES TU OCASION!

NES CONTROL DECK SET

12.900

PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.
VALOR REAL	26.870 pts
PRECIO DEL PACK	12.900

MAS DE UN 50% DE AHORRO

CONTROL DECK SET

CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™









SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45